

Reinventando os QUADRINHOS

Como a imaginação e a tecnologia
vêm revolucionando essa forma de arte



Scott McCloud

Autor de **DESVENDANDO OS QUADRINHOS**

Reinventando os **QUADRINHOS**

Reinventando os QUADRINHOS

Como a imaginação e a tecnologia
vêm revolucionando essa forma de arte



Scott McCloud

Autor de **DESVENDANDO OS QUADRINHOS**

*M.*BOOKS

M.BOOKS DO BRASIL EDITORA LTDA.

Av. Brigadeiro Faria Lima, 1993 - 5º andar - CJ. 51
01452-001 - São Paulo - SP - Telefones: (11) 3168 8242 / 3168 9420
Fax: (11) 3079 3147 - E-mail: vendas@mbooks.com.br

Dados de Catalogação na Publicação

McCloud, Scott
Reinventando os Quadrinhos/Scott McCloud
2006 – São Paulo – M. Books do Brasil Editora Ltda.

1. Histórias em Quadrinhos 2. Desenho
3. Criação 4. Animação 5. Roteiro

Inclui Índice Remissivo

ISBN: 85-89384-82-9

Do original: Reinventing Comics

© 2000 Scott McCloud

© 2006 M. Books do Brasil Ltda.

Todos os direitos reservados.

Original em inglês publicado por:

HarperCollins Publishers Inc.

EDITOR

MILTON MIRA DE ASSUMPTÃO FILHO

Produção Editorial

Saete Del Guerra

Tradução

Roger Maioli

Revisão de Texto

Ivone Andrade/Márcia Rodrigues

Capa

Douglas Lucas

(sob projeto original)

Composição Editorial

ERJ Composição Editorial e Artes Gráficas Ltda.

2006

Proibida a reprodução total ou parcial.
Os infratores serão punidos na forma da lei.

Direitos exclusivos cedidos à
M. Books do Brasil Editora Ltda.



DESVENDANDO AS SEQÜÊNCIAS

Quando a Kitchen Sink Press publicou *Desvendando os Quadrinhos* em 1993, a obra continha uma "Introdução" de página única, não mais que uma tira, já que eu estava seguro de que o livro falaria por si próprio. A presente obra, por outro lado, já possui uma introdução de 215 páginas (chamada *Desvendando os Quadrinhos*), e esta pode despertar falsas expectativas. Por isso mesmo, permita-me prestar-lhe alguns esclarecimentos antes que você mergulhe no livro.

Reinventando os Quadrinhos é, no justo sentido da palavra, uma "seqüência", sem constituir no entanto uma revisão dos temas do livro anterior; na verdade há pouca intersecção entre os dois. Como seu predecessor, o livro que você está prestes a ler surgiu antes de mais nada porque eu não consigo parar de pensar! A tinta de *DQ* mal havia secado e eu já estava fascinado pelas possibilidades que envolviam os computadores e os quadrinhos. Quando a Web saiu do forno alguns meses mais tarde, esse fascínio virou obsessão, e passados dois anos a maioria das idéias expostas na Parte Dois já se haviam afirmado.

As origens da Parte Um são mais dispersas, remontando a minhas primeiras experiências como fã de quadrinista profissional nos anos 80 e 90. Embora *Desvendando os Quadrinhos* retratasse o que era para mim a estimulante vida interna dessa forma, fascinava-me igualmente sua vida externa — a história do que as pessoas haviam feito na prática com os quadrinhos durante o século XX. Valorizando a experiência e a observação em primeira mão, decidi concentrar-me em meu tempo e em minha região, comentando as muitas batalhas que se vêm travando para reinventar o modo como os quadrinhos são criados e percebidos na América do Norte. São obsessões anteriores a 1993 que ficaram excluídas dos limites formais de *DQ*, e refletem a diversidade de meus interesses durante o período em questão.

Não foi fácil combinar as idéias da Parte Um com as da Parte Dois. São dois livros muito diferentes; o primeiro é uma coletânea de ensaios sobre a frente de batalha; o segundo, um manifesto amadurecido em prol da mudança radical. Felizmente, desde

inícios de 1994 eu vinha elaborando um gráfico sobre o potencial dos quadrinhos, e este demonstrava que eles se expandiam em muitas direções simultaneamente. Tal imagem, que acabei chamando de "As Doze Revoluções", proporcionou uma estrutura conveniente para meu livro em andamento — que similarmente parecia prestes a se desfazer em pedaços! Mesmo com esse tema unificador, não tenho ilusões de que o novo livro seja tão coeso nem tão unificado em seu argumento quanto o anterior. Nos limites externos de cada uma dessas revoluções há muitas perguntas sem resposta, muitas histórias inconclusas e um sem-número de conclusões contestáveis. Por essa razão, entre outras, pretendo refinar e enriquecer tais idéias em meu site ao longo dos próximos meses e anos. Como as revoluções que descreve, este é um livro que estará sempre "em construção", mas — palavra! — eu não ligo se você não ligar.

Desvendando os Quadrinhos teve uma longa lua-de-mel. O "grande debate" que eu pretendia inaugurar sobre as propriedades formais dos quadrinhos não se concretizou seriamente senão quando a obra já estava nas estantes havia mais de cinco anos. Àquela altura o livro que você tem em mãos já estava sendo escrito, por isso os que aguardam um "Desvendando os Quadrinhos — O Retorno" terão de esperar um pouquinho mais (receio que cinco anos de aplausos não sejam uma base segura para uma auto-avaliação). Felizmente, a lua-de-mel deste livro não deve durar mais do que cinco minutos, de modo que não receio uma recorrência do problema.

No dia em que *Desvendando os Quadrinhos* foi publicado, minha vida e minha carreira mudaram definitivamente. Como uma banda com uma canção de sucesso, fiquei instantaneamente ligado àquele trabalho específico. Para alguns artistas, esse tipo de elo pode ser uma maldição, mas eu felizmente gostava de fato do livro — e ainda gosto, quaisquer que sejam seus erros e omissões.

E agora passemos a algo totalmente diverso.

— Scott McCloud

www.scottmccloud.com

AGRADECIMENTOS

A Denis Kitchen e Judith Hansen, respectivamente por haver feito este livro decolar e por conduzi-lo até a segurança.

A Paul Levitz e à DC Comics, por terem a coragem de publicar opiniões diversas.

A Karen Berger, Joan Hilty e Jim Higgins, pelo impecável cuidado e atenção.

A Kurt Busiek, por ter me convencido a reescrever mais da metade da Parte Um — espero que para melhor, embora ele ainda não tenha visto a nova versão (receio que me convença a fazer o mesmo outra vez, e estou sem tempo!).

A John Koshell, uma fonte de sabedoria.

A Amie Brockway, pela direção absolutamente engenhosa (e pela idéia da capa).

Aos incontáveis Web designers, game designers, especialistas em interface e pesquisadores que têm me procurado incansavelmente desde 93 e me ajudaram a recuperar minha herança grega. :-)

A Peter Sanderson, por elaborar o índice a curtíssimo prazo.

A Will Eisner e Art Spiegelman, como sempre.

A Muriel Cooper — fui um tolo por não te procurar quando tive a chance.

A Ivy, Sky e Winter, por um amor e apoio sem limites.

A nossos pais (juro que algum dia arrumo um emprego de verdade).

E, pela inspiração, conselhos, apoio técnico e logístico ou meramente pelo bom papo (faça um tique nas alternativas corretas):

Dana Atchley, Steve Bissette, Molly Bode (da *Mirage*), Corey Bridges, Charles Brownstein, Doug Church, Chris Couch, Samuel R. Delany, Helen Finlay (do *Comics Buyer's Guide*), Katy Garnier, Cayetano Garza, Matt Gorbet e toda a gangue da Xerox PARC, Neil Gaiman, Henry Jenkins, Mark Landman, Janet Murray e todos do Laboratório de Mídia do MIT, Heide MacDonald, Larry Marder, Dwayne McDuffie, Peter Merholz, Jerry Michalski, Frank Miller, Rand e Robyn Miller, Jakob Nielsen, Chris Oarr e a CBLDF, Ramana Rao, Howard Rheinbold, Jamie Richle, Adam Phillips, Ralph e Mike (da *Ralph's Comics Corner*), Jim Salicrup, Jesse Scanlon (da *Wired*), David Small, Edward Tufte, Rick Veitch, Steve Weiner, Doug Wheeler, Frank Wolfe, Will Wright e Bernard Yee.

E agradeço acima de tudo àquela pessoa especial — você sabe quem é — que deixei estupidamente de fora da lista e de quem sem dúvida me lembrarei dez minutos depois de o livro ir para a gráfica, para nunca mais me perdoar.

DESVENDANDO OS QUADRINHOS O RETORNO

RECAPITULAÇÃO EM 3 PÁGINAS



O meio a que chamamos **histórias em quadrinhos** se baseia numa **idéia simples**:



A **idéia** de posicionar uma **imagem** após **outra** para **ilustrar a passagem do tempo**.



O **potencial** dessa **idéia** é **ilimitado**, mas **perpetuamente obcecado** por sua **aplicação limitada** na **cultura popular**.



Para **compreender** os **quadrinhos**, devemos **separar forma e conteúdo**...



... e **ver de olhos abertos** como **outras** **eras** usaram essa **mesma idéia** com **fine espiêndidos**...



... e como é **limitada a paleta de ferramentas e idéias** que **nossa era** tem **usado**.



Os **quadrinhos** são um **idioma**. Seu **vocabulário** **consiste** de **toda a gama de símbolos visuais**...



... incluindo o **poder dos cartuns** e do **realismo**, tanto **separadamente** como em **surpreendentes combinações**.



O **coração** dos **quadrinhos** está no **espaço entre** um **quadro** e **outro**...



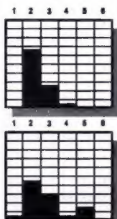
... onde a **imaginação** do **leitor** dá **vida a** **imagens inertes**!



É um processo que pode ser **quantificado**, **classificado**...



... até mesmo **mensurado**...



... e todavia permanecer **misterioso** pela forma como ilustra **imagens mentais**.



Em seu uso da **seqüência visual**, os quadrinhos substituem o **tempo pelo espaço**.



No entanto, não existe uma **norma de conversão**, e o tempo flui nos quadrinhos...



... numa assombrosa **variedade** de maneiras.



Com **imagens inertes** que estimulam um **único sentido**...



... os quadrinhos representam **todos** os sentidos...



... e pelo **caráter** de suas **linhas**...



... representam o **invisível mundo da emoção**.



Linhas que evoluem e se tornam as **próprias** **símbolos**...



... ao **dançarem** com os **símbolos** **mais** **jovens** chamados:



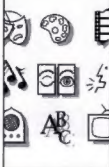
Reunidos após
milhões de
separação...



... num relacionamento
muito mais íntimo do
que em qualquer
outra forma.



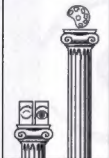
Como outros meios, os
quadrinhos são
meramente uma *idéia*
simples...



... em busca de
aplicações
complexas...



... e todavia
permanecem relegados
pela *sabedoria*
convencional à
condição de não-arte.



Condição que alguns
tentam *combater*
(embora outros na
comunidade se deleitem
com ela).



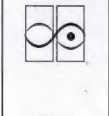
O lugar dos
quadrinhos na
sociedade, porém, é
vital, como uma das
poucas formas de
comunicação
pessoal...



... num mundo de
autômatos feitos em
grupo e de marketing
corporativo em massa.



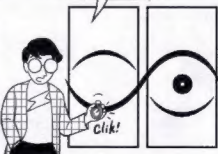
Os quadrinhos
proporcionam um meio
de *imenso* alcance e
controle para o autor...

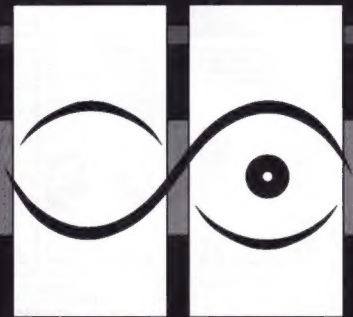


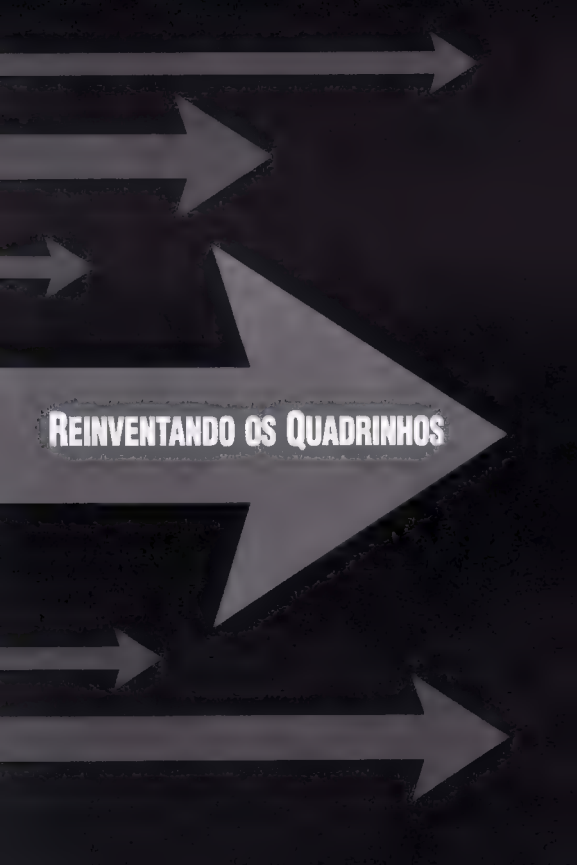
... um relacionamento
íntimo e exclusivo
com o público...



... e um potencial tão grande e
tão inspirador, e no entanto tão
brutalmente *desperdiçado*, que é de
fazer chorar.



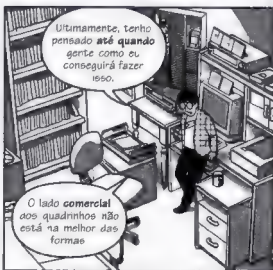
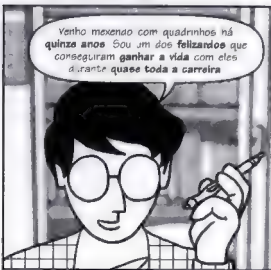


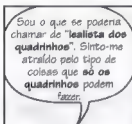
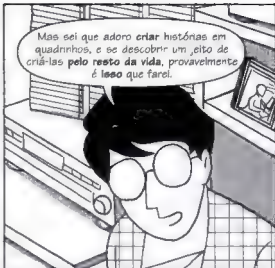
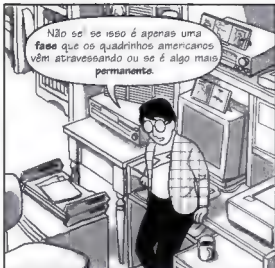


REINVENTANDO OS QUADRINHOS

INTRODUÇÃO

As Doze Revoluções





Desde criança eu me interessava mais pelo futuro dos quadrinhos do que por seu passado ou presente.



Como jovem fã do grande mercado americano, sempre me senti mais atraído pelos artistas com estilos mais exóticos e inovadores



Vo te-me inicialmente aos aversivos desenhistas de super-heróis..



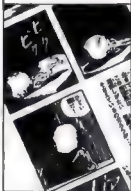
... e em seguida a fantasias de superpoder mais exigentes ou empolgantes vindas de fora



E logo descobri a arte progressista dos pioneiros.



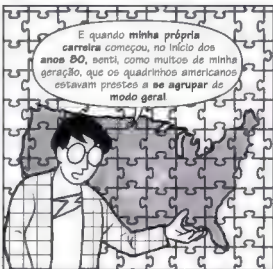
... chegando até aos confins mais remotos dos quadrinhos em busca de inspiração



Mas nunca me apeguem por muito tempo a uma visão única dos quadrinhos. Sentia que todas elas serviam como peças de um quebra-cabeça.



E quando minha própria carreira começou, no início dos anos 80, senti, como muitos de minha geração, que os quadrinhos americanos estavam prestes a se agrupar de modo geral



O negócio americano dos quadrinhos tinha começado a se reinventar, com uma gradual proliferação de lojas especializadas e um acervo mais variado e abundante de revistas que chegavam para encher as prateleiras.



A imagem pública dos quadrinhos começou a inchar, graças a um grande mercado cada vez mais aventureiro e à mania loucamente popular do licenciamento.



O Retorno do Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller



Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons



Tartarugas Ninja, de Kevin Eastman e Peter Laird

Criadores independentes e autônomos também proliferaram, expandindo o conteúdo dos quadrinhos. Alguns, como a minha própria turma, ainda recorriam à linguagem dos gêneros familiares...

Came esta da minha própria série de super-heróis, Zed!



Megaton Man, de Don Simpson

... enquanto outros criaram obras mais claramente independentes, que buscavam ir além dos fãs dos quadrinhos e se fazer ouvir no mundo real lá fora.



Maus: A História de um Sobrevivente, de Art Spiegelman



Love and Rockets, dos irmãos Hernandez



Eightball, de Jan Cimini



Tales of the Beanworld, de Larry Marder



American Splendor, de Harvey Kitar e outros



Yummy Fur, de Chester Brown

Suspeito que toda geração de artistas tenha uma visão superinflada de sua própria era, mas o período entre 1984 e 1994, meus primeiros dez anos criando quadrinhos profissionalmente, foram inegavelmente empolgantes.



As vendas estavam em alta, a inovação estava em alta, nossa imagem pública estava em alta - e esperávamos que isso fosse só o começo.



Não era. Era nosso auge.

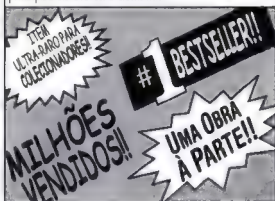
E o declínio que se seguiu foi duro.



De 1994 a 1998, um número imenso de lojas americanas de gibis fecharam as portas



Uma fração desproporcional do crescimento dos quadrinhos se deveu à bolha de especulação sobre itens para colecionadores, totalmente fora de sintonia com o conteúdo ou mesmo com os meros princípios de oferta e demanda



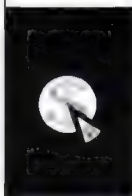
Quando a bolha estourou, muitos fãs abandonaram totalmente os quadrinhos, amargurados com a experiência



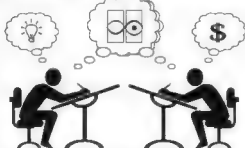
As obras mais inovadoras tradicionais prenúncios de saúde futura — sempre haviam correspondido a uma fatia pequena do bolo do mercado...



... mas conforme o bolo encolheu, a fatia mirrou, e um grande número de criadores já não pôde mais ganhar a vida



Os profissionais dos quadrinhos nem sempre concordavam em suas metas de longo prazo para essa arte ou para o mercado, mas havia ao menos algum terreno comum.



Tratava-se de idéias a que poucos objetavam, e que muitos trabalhavam duro para concretizar.

Um: A de que os quadrinhos podem constituir um corpo de obras digno de estudo, representando significativamente a vida, os tempos e a visão de mundo do autor



Os Quadrinhos como Literatura.

Dois: A de que as propriedades artísticas formais dos quadrinhos podiam ser capazes de alcançar as mesmas alturas que artes como a pintura ou a escultura.



Os Quadrinhos como Arts.

Três: A de que os criadores de quadrinhos poderiam obter maior controle sobre o destino de suas criações e ter sobre elas uma participação financeira justa.



Os Direitos dos Criadores.

Quatro: A de que o negócio dos quadrinhos poderia ser reinventado para melhor servir tanto a produtores como a consumidores.



**Inovação
Mercadológica**

Cinco: A de que a percepção pública dos quadrinhos podia melhorar, para ao menos admitir o potencial dessa forma e estar pronta a reconhecer progressos quando estes ocorressem.



**Percepção
Pública**

Seis: A de que as instituições de ensino superior e a lei poderiam combater o preconceito popular e tratar os quadrinhos com mão justa.



**Escrutínio
Institucional**

Sete: A de que os quadrinhos poderiam atrair mais do que garotos e ser produzidos por mais do que homens.



**Equilíbrio dos
Sexos**

Oito: A de que os quadrinhos poderiam ser consumidos e produzidos não somente por indivíduos brancos, masculinos, heterossexuais e de classe média.



**Representação
das Minorias**

Novo: A de que os quadrinhos eram capazes de abarcar uma grande variedade de gêneros, e não somente fantasias de super-poder para adolescentes.



**Diversidade de
Gêneros**

Apesar dos muitos **contratempos** subsequentes, os dez anos entre 1984 e 1994 mostraram sim um **progresso genuíno** na maioria dessas áreas.



O Prêmio Pulitzer concedido a Art Spiegelman por **Maus** e a posterior mostra no **Museu de Arte Moderna** foram **vitórias simbólicas** da causa das histórias em quadrinhos como literatura e como arte.



E algum **progresso** se seguiu, com outros artistas publicando obras de relativa **seriedade, profundidade e complexidade formal**.



Do Inferno, de Alan Moore e Eddie Campbell.

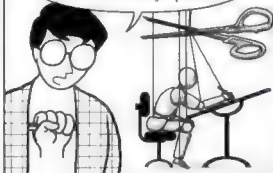


Acme Novelty Library, de Chris Ware.



"Discovering America", de David Mazzucchelli.

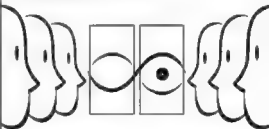
A **propriedade e o controle** por parte dos **criadores** experimentou **avanços impressionantes** entre 1984 e 1994, tornando-se a **norma** em alguns setores do mercado — embora nem sempre do modo como eu e meus colegas **prevíamos**.



E embora a **indústria dos quadrinhos** tenha andado **decrépita**, ela ao menos **cresceu por algum tempo**, aprendendo muitas **lições duras**, mas **valiosas** ao longo do caminho*.



Melhorias animadoras ocorreram na **percepção pública**. A cobertura dada às revistas em quadrinhos na **mídia impressa** mudou substancialmente, conforme **leitores** bem informados passaram a se incumbir de tarefas até então confiadas a **leigos**.



Os quadrinhos ganharam até mesmo uma **aura de sofisticação** que ainda não se dissipou inteiramente.

*No início da década de 80, muitas lojas de revistas em quadrinhos nem tinham caixas registradoras!

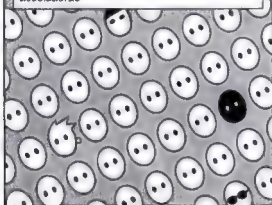
O **escrutínio oficial da academia** recala com crescente frequência sobre os **quadrinhos na época...**



... assim como o **escrutínio indesejável dos autodeclarados guardiões da moral**, que usavam as **leis de obscenidade** contra os **revendedores de gibis**.



O mesmo vale para a **representação das minorias**, embora o caminho tenha sido **ainda mais acidentado** e as **estatísticas** continuam **desoladoras**



O progresso nas revistas por e para **mulheres** foi **impressionante**, embora a cultura **prevalente de clube do Bolinha** ainda esteja longe de se desfazer



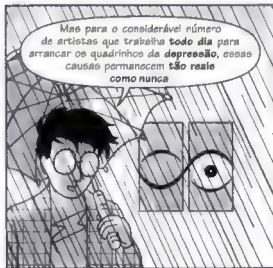
Finalmente, a busca pela **diversidade de gêneros** avançou lentamente durante esses dez anos. Contra um mar de **super-heróis**, outros gêneros **resistiram** com **tenacidade**.



Quando o mercado de **especulação** quebrou em meados dos anos 90, ele **privo de munição** todos esses **protótipos de revolução**



Mas para o **considerável número de artistas** que **trabalha todo dia** para **arrancar os quadrinhos da depressão**, essas causas **permanecem tão reais** como nunca



As ameaças mais sérias que os quadrinhos enfrentam hoje são a perda de **novos talentos**, conforme **minuam** as oportunidades profissionais viáveis...



... e a perda de **novos leitores**, conforme a **visibilidade** das histórias em quadrinhos em **passeatempo** se reduz.



Conforme os anos 90 chegavam ao fim, os que ainda produziam **quadrinhos** na América do Norte incluíam alguns dos **cartunistas** mais **brilhantes, talentosos e diversificados do século***



Cada vez mais **isolados**, muitos dos **jovens talentos progressistas** dos quadrinhos continuam a **escavar** mais profundamente o **potencial inexplorado** dessa arte, como **mineiros** em busca de um **novo veio**, mantendo cada vez menos **para a superfície**.



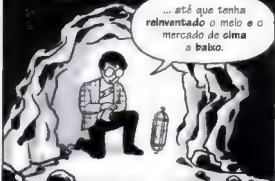
Se existe um **filão de novas idéias** esperando para ser descoberto, talvez ele **valha** qualquer **esforço**...



mas se o **negócio** dos quadrinhos não **melhorar** logo, essas **novas idéias** podem continuar **enterradas** por **muito tempo**

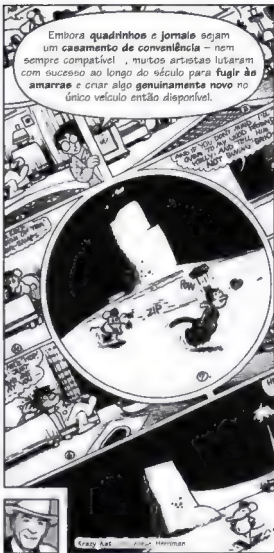


Felizmente, a história dos quadrinhos nos EUA é uma história de **constante inovação**. Qualquer que seja o **estado dos quadrinhos** no **fim do século**, aposto que a **próxima geração** não descansará...



... até que tenha **reinventado** o **melo** e o **mercado de clima** a **baixo**.

*Se você souber procurá-los. Como em todos os meios, os melhores artistas raramente são best-sellers.





Desenhos do MAD de Jerry Kurtzman e outros



Novas Deusas de Jack Kirby



Tom Swartz, em Gratefoll, em Waldo, de P. J. Raimundo

Nos últimos vinte anos, observei fascinado como a sensibilidade underground, as ambições formais e a polinização cruzada internacional revigoraram os quadrinhos americanos.



... e nos últimos quinze vi novos artistas brotando bem de baixo do meu nariz e alimentando uma revolução ainda muito nova e muito recente para a classificarmos.



Nem sempre compensava ser um pioneiro* nos quadrinhos, e alguns de nossos maiores inovadores labutaram na obscuridade por anos, embora o grande mercado usualmente acabe se tocando e tomando nota



*Definição de pioneiro: o sujeito à sua frente com uma flecha nas costas

Tais revoluções nos quadrinhos raramente resultam de esforços em grupo com planejamento central.



Longe disso, costumam ter início com a visão de um ou dois rebeldes solitários...



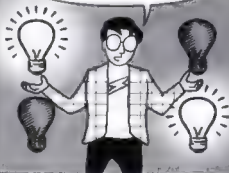
... e crescem conforme outros se unem a eles com o tempo.



Como crescem organicamente, esses movimentos tendem a gerar raízes mais profundas e duram mais tempo.



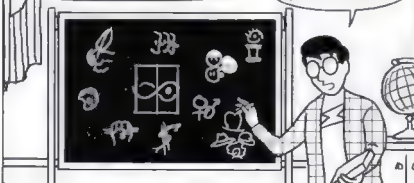
Infelizmente, nos quadrinhos, a maioria dos movimentos se afirmou às custas de outros. Conforme um tipo de quadrinho começa a proliferar, outros passam a definhar...



... deixando a forma com apenas um ou dois estilos dominantes a qualquer momento.



Para concretizar seu pleno potencial como forma de arte e como mercado, as histórias em quadrinhos precisam expandir seu território, avançando por muitas áreas ao mesmo tempo, sem perder de vista as conquistas passadas em sua busca por metas presentes.



Foi esse o tipo de expansão que muitos de meus colegas e eu próprio esperávamos, mas tais esperanças jamais foram expressas com clareza.

Antes tarde do que nunca: eis como vejo o futuro dos quadrinhos na melhor das hipóteses:



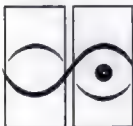
Os quadrinhos são um integrante do pequeno grupo de formas artísticas e meios de comunicação básicos. Espero vê-los assumindo seu lugar entre eles como opção viável tanto para o criador como para o público.



Eles talvez jamais atinjam as alturas populares da nova imagem animada ou a onipresença da palavra falada, mas tampouco precisam.



Ainda que relegados a uma condição minoritária, os quadrinhos oferecem um inestimável portal através do qual podemos ver nosso mundo.



Hoje, a imagem animada — tanto pelo cinema como pela tevê — constitui a parte do leão de tais portais.



Os quadrinhos, como outras formas minoritárias, são vitais para diversificar nossas percepções do mundo.



A melhor maneira de compreender a natureza de nosso ambiente é nos voltarmos a ele de tantos pontos de vista quanto possível — triangulando sua forma a partir de fora.



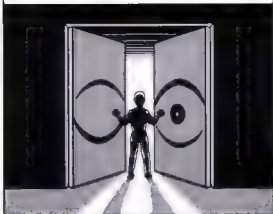
Para serem uma parte desse processo, os quadrinhos precisam recorrer a necessidades e desejos básicos do homem — oferecendo uma visão de mundo a que valha a pena nos voltar.



Para começar, isso significa ajustar as revistas para um público muito mais amplo, incorporando um espectro mais diversificado de estilos e assuntos.



Num nível mais fundamental, significa oferecer ao leitor um mundo muito mais **vívido e memorável** do que os quadrinhos atualmente oferecem



... e estabelecer uma **troca de idéias e experiências** significativa e direta entre **criador e leitor**



Vejo um mercado baseado no **genuíno deleite** do consumidor, e não na **exploração efêmera**, na **degeneração** e no **arremesso**.



Um ambiente onde a **movação positiva** seja **recompensada** em vez de **sufocada** ao **nascer**...

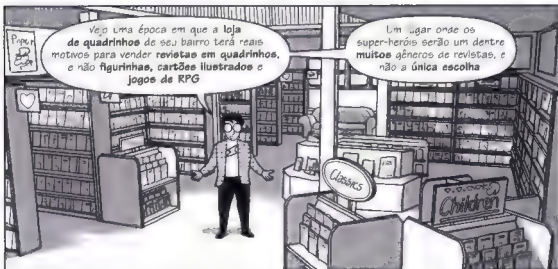


... e onde ela **provenha de todos os setores** da **sociedade**.



Vejo uma época em que a **loja de quadrinhos** de seu bairro terá **reais motivos** para **vender revistas em quadrinhos**, e não **figurinhas, cartões ilustrados e jogos de RPG**

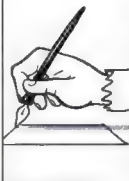
Um lugar onde os **super-heróis** serão um **dentre muitos gêneros** de **revistas**, e não a **única escolha**



Vejo uma cultura quadrinística que **preserva e aprecia o passado**, mas não chafurda em irrefletida nostalgia.

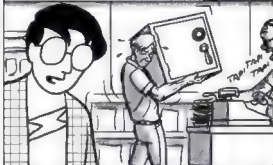


Uma forma de expressão ainda **disponível** para todos aqueles que têm um sonho...



e uma forma de entretenimento que não custa os olhos da cara

PÔE ESSE TROÇO ALI



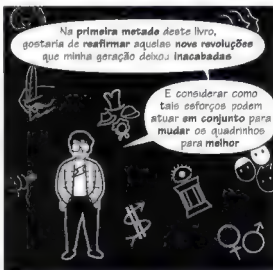
Se estiver **envolvido** de algum modo no mundo dos quadrinhos, mesmo como **leitor**, você já **deve** **partilhar** algumas dessas metas...

.. ou ao menos **partilhar** alguns dos **sentimentos** por trás delas.

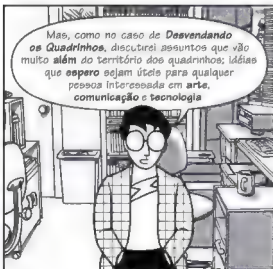


Na **primeira metade** deste livro, gostaria de **reafirmar** aquelas **novas revoluções** que minha geração deixou **inacabadas**

E considerar como tais esforços podem **atuar em conjunto** para **mudar** os quadrinhos **para melhor**



Mas, como no caso de **Desvendando os Quadrinhos**, discutirei assuntos que vão muito **além** do território dos quadrinhos; idéias que **espero** sejam úteis para qualquer pessoa interessada em **arte, comunicação e tecnologia**



Como no caso de qualquer mídia, somente uma **fração ínfima** do potencial dos quadrinhos foi plenamente **demonstrada**



Talvez ao tentarmos **destravar** uma forma de arte, **descubramos** pistas sobre a **chave mestra** que destrava **todas**





Os Quadrinhos
como Literatura



Os Quadrinhos
como Arte



Os Direitos
dos Criadores



Inovação
Mercadológica



Percepção
Pública



Escrutínio
Institucional



Equilíbrio
dos Sexos



Representação
das Minorias



Diversidade
de Gêneros

A segunda metade deste livro fará um exame mais detalhado de três novas revoluções – todas envolvendo os computadores – que começaram a ganhar forma nos últimos anos.



**Produção
digital:**

a criação de
histórias em
quadrinhos com
ferramentas digitais.



**Difusão
digital:**

a distribuição de
quadrinhos na
forma digital.



**Histórias
digitais:**

a evolução dos
quadrinhos num
ambiente digital.



Estas duas
revoluções nem sempre
se entrecruzam

Os direitos dos
criadores podem beneficiar
artistas com poucas
ambições literárias, por
exemplo

Mas isso só é
problema se vimos os
quadrinhos como uma
entidade única e
indivisível



.. incapaz de avançar
para novos territórios
sem abandonar o
atual

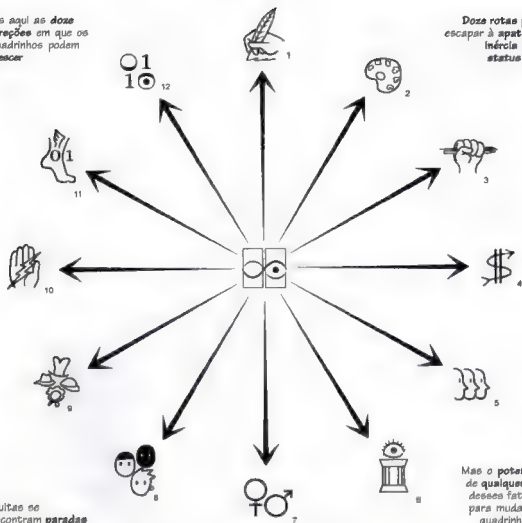


Creio que o desafio
para os quadrinhos no
século XXI não seja seguir
adiante, como tanta
gente diz.

O desafio é
expandir-se.

Ele aqui as **doze** direções em que os quadrinhos podem crescer

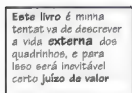
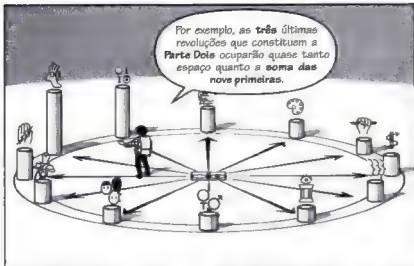
Doze rotas para escapar à apatia, à inércia e ao status quo.



Muitas se encontram **paradas** enquanto escrevo. Outras até **recuam**.

Mas o potencial de qualquer um desses fatores para mudar os quadrinhos é **tão grande** quanto antes.





A circular decorative border composed of various geometric shapes, including circles, squares, and triangles, arranged in a repeating pattern around the perimeter of the page.

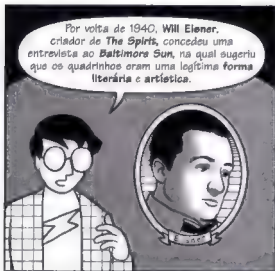
PARTE

1

**MOINHOS DE VENTO
E
GIGANTES**

DEFININDO A ROTA

Uma Arte "Baixa" Toma a Alta Estrada





Somos
vaudevillistas!
E nunca se esqueça
disso!!



"Vaudevillistas." Hoje isso soa bizarro, mas para um cara com a idade de Rube* fazia **perfeito sentido**. Ele e muitos outros cartunistas haviam participado de "conversas a giz" nos grandes teatros de vaudeville de Nova York.

As "biras" do seu tempo eram com efeito muito similares a um vaudeville de papel



Para muita gente da geração de Rube, contudo, as **origens dos quadrinhos definiam** não somente seu caráter, como também seu futuro**

Essa atitude — de que os quadrinhos deviam conhecer seu lugar e nunca **empinar o nariz** — era compartilhada por muitos dos melhores e mais brilhantes quadrinistas.



"Era mais uma forma de comunicação que de arte. Não acho que já ouvi alguém empregar a expressão 'forma artística' nesse caso."
— Milton Caniff



"Inspirado! Quem é que já ouviu falar de um quadrinista ficando inspirado?"
— George Herriman



Durante décadas, Will esteve virtualmente **sozinho** em sua visão dos quadrinhos; como Dom Quixote, vendo gigantes onde outros só viam moinhos de vento ..



Muitos **trabalhos excelentes** foram produzidos durante esses anos...

... mas quase sempre na forma de **humilde entretenimento**. Nunca sérios demais, nunca ousados demais, e com frequência voltados aos jovens e a pessoas sem grande instrução.



Quando temas **mais maduros** foram explorados — como nos quadrinhos de guerra da E.C. Comiça no fim dos anos 50 —, isso foi feito em **estilo sensacionalista** e num formato adequado para leitores **adolescentes do sexo masculino**, que eram o pão com manteiga do mercado.

MAN NEM TUDO VAIA DE ALTO LADO ELEN VIM A PL ELEN VIM A PL ELEN VIM A PL



Quadros da história "Rubble", de Harvey Kurtzman

*Gouldberg já era adolescente na virada do século, quando nasceram os quadrinhos americanos para jornais.

** Para ser justo com Rube, minha paráfrase não expressa necessariamente suas opiniões. Veja a Bibliografia para leituras adicionais sobre essa notável figura da história

Em 1978, Eisner — ainda conhecido sobretudo pelas páginas de quadrinhos que havia escrito 30 anos antes* — criou uma obra de 178 páginas chamada *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço*, e inaugurou silenciosamente uma revolução no modo como os gibis americanos eram vistos.



1

Embora tecnicamente uma coletânea de quatro contos, Eisner chamou sua criação de "graphic novel" (ou "romance gráfico")



Ironicamente, depois de 40 anos com revistas sendo chamadas de "comic books" (ou "livros em quadradinhos")...



.. finalmente surgiu uma obra em quadradinhos que era de fato um "livro", e seu autor não podia usar a expressão, por medo de degradar a obra



Apesar de sua origem bizarra, a expressão pegou — e o mesmo ocorreu com a idéia. *Um Contrato com Deus* era uma obra séria, baseada na experiência de vida de Will, constituindo uma exploração sincera do potencial narrativo das histórias em quadradinhos.



Como os criadores da E.C., Eisner não abandonou os exageros cartunistas nem o estilo acessível de escrita que caracterizara seus primeiros trabalhos.

E EU PERGUNTO OS TERMOS NÃO ESTAVAM CLAROS?



... mas, ele voltou tais talentos a uma nova e surpreendente direção, e pouco a pouco outros o acompanharam



umas poucas obras, como *Tantrum*, de Jules Feiffer, publicada um ano depois, seguiram de perto o exemplo de Eisner (embora Feiffer** adotasse a expressão "romance em cartuna") e demonstraram uma vez mais as possibilidades das histórias extensas



Muitos usaram a expressão "graphic novel" de maneira mais clínica, para empacotar histórias corriqueiras de títulos populares do grande mercado.



*The Spirit, uma seção de quadrinhos para jornais em várias páginas, influenciou em muito o recém-nascido campo das revistas em quadrinhos

**... ou sua editora

Mas mesmo nas revistas do grande mercado, argumentistas como Alan Moore e Frank Miller começaram a ver nos formatos mais extensos um **porto seguro** para obras muito mais **complexas e desafiadoras**.

Watchmen de Alan Moore e Dave Gibbons

Papel liso e lombada quadrada não são garantia de **mérito literário**, e grandes idéias podem ser igualmente rabiscadas em **guardanapos**.

mas no progresso dos **periódicos** para o livro havia uma afirmação implícita de **valor permanente** — afirmação que teria de ser **justificada**.

Os **periódicos** tradicionalmente levavam consigo a conotação de **descartáveis**; de **valor temporário**.

... ao passo que os livros traziam a promessa de **algo mais**.



Para muitos, **este** foi o livro que mais **enfaticamente cumpriu** essa promessa nos últimos anos

Maus: A História de um Sobrevivente, de Art Spiegelman, um **memória em quadinhos** das reações do autor com seu pai e das experiências de seu pai durante o **Holocausto**, **elevou o padrão** para quaisquer esforços subsequentes, tanto na **seriedade de seu propósito** como na **determinação inflexível de sua execução**.



Mau chegou às livrarias em 1986, e seu autor, como antes dele Eisner, esperou que uma **enchente** de outras obras igualmente **sérias e ambiciosas** sobreviesse

Tristemente, a "enchente" acabou não sendo mais do que um **respingo**



Muitos ficaram **sturdidos** frente às recompensas mais superficiais, porém mais **tangíveis**, da breve **onda de especulação** sobre os quadrinhos.

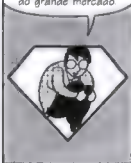


Contudo, no transcorrer dos anos 90, uma animadora **transição geracional** ocorreu.

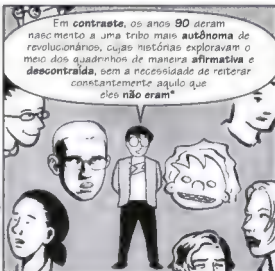


Em que pese as noesas pretensões de **Independência**, as histórias que meus colegas e eu oferecemos nos anos 80 haviam feito largo uso das sensibildades **derivativas e genéricas** do grande mercado

Ao passo que alguns de nossos **contemporâneos** mais **originais** pareçam muitas vezes reagir conscientemente a esse mercado.



Em **contraste**, os anos 90 deram nascimento a uma tribo mais **autônoma** de revolucionários, cujas histórias exploravam o meio dos quadrinhos de maneira **afirmativa e descontraída**, sem a necessidade de reitorar constantemente aquilo que **eles não eram***



E apesar das diminuintes recompensas **financeiras**, alguns artistas de minha geração - como que atenuando a um **desafio** escreveram, sim, histórias de crescente **profundidade e sutileza** pela década afora.



Ghost World, de Dan Clowe

A revolução de Eisner de modo algum está completa. A "**Grande Graphic Novel Americana**" ainda não foi escrita



Mas com os talentos combinados de **várias gerações** fazendo um trabalho melhor que nunca...



.. um **esboço** está certamente a caminho.

*Veja o fim do livro para os créditos das ilustrações. Se esses rostos não parecerem familiares, não se espante. Muitos não são estouros de venda.

Mensurar nosso progresso nesse sentido é difícil, já que, quer **definição** prática de alta literatura é fugidia.



Mas podemos considerar algumas das **virtudes** justamente associadas com a boa escrita e ver como os quadrinhos modernos começaram a incorporá-las.



A **profundidade** é uma dessas virtudes. Os quadrinhos há muito são vistos como uma forma **linear**, movida pelo roteiro, carente da capacidade da prosa* de manipular **camadas de sentido** — **subtextos** dentro da história.



Patinando pela **superfície** sem nunca sondar o que há **por baixo**.

Mas muitas obras nos anos recentes apresentaram **novas estratégias** especialmente adequadas para os quadrinhos.



que podem ajudar a **vida dupla** de uma história a emergir visualmente.



Jar of Fools (1994), de Jason Lutes, é um caso interessante.



O **melodrama moderno** de Lutes foi escrito e desenhado num **estilo simples e acessível**, mas os leitores dispostos a **ler nas entrelinhas** tiveram seus esforços recompensados.



Para ajudar na interpretação dos excertos a seguir, veja aqui uma **micro-sinopse**, cortesia do próprio Lutes:



"A **mágica** perdeu o sentido para um **mágico** desempregado de nome **Ernie Weiss**."



"Assolado pela morte de seu irmão e assistente, sua última esperança era seu idoso mentor **Al Flossio**."



"Mas **A** é um fugitivo do asilo, e a cada dia afunda mais na **senilidade**."



Na cena a seguir, **AL** ajuda Ernie a recuperar a forma para um **ressurgimento**.

Viu-se antes que na porta de Ernie havia um **velho cartaz** de **A**, nos tempos de jovem.



Lembre-se também de que **Al depende** totalmente da **hospitalidade** de Ernie.



*A prosa é uma parte do arsenal dos quadrinhos, sem dúvida, mas desempenhou historicamente um papel bastante limitado em comparação com o que tem nas obras clássicas da literatura.



A combinação entre imagens mais simples e mais esletas e os momentos congelados dos quadrinhos confere a cada instante uma sensação menos efêmera, menos transitória



Imbuído mesmo imagens incidentais de uma carga potencialmente simbólica

Lutes mantém seus símbolos em fogo baixo a maior parte do tempo, mas outros cartunistas de fins do século XX não são tão tímidos



Em *Maus*, Spiegelman decidiu representar os judeus como ratos e os alemães como gatos ao adaptar as experiências de seu pai no Holocausto e retratar seu atual relacionamento com e e

ÀS VEZES LUTES POR UM CAMUFLAGEM AS VEZES POR OUTRO

TALVEZ A GENTE CONSIGA COMIDA NUMA DESSAS FAZENDAS

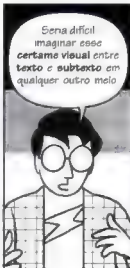


Note que embora *Maus* seja não-ficção, a história é contada num estilo compatível com a arte narrativa em geral.

Todavia, conforme o livro progride e a metáfora vai ficando problemática, Spiegelman permite que os símbolos e sentidos enterrados sejam axumados diante de nossos olhos

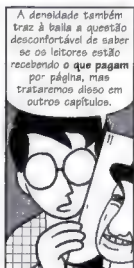
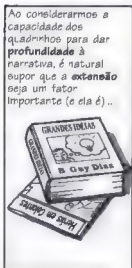


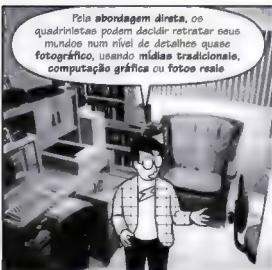
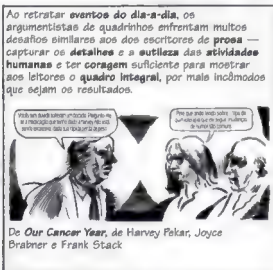
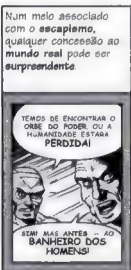
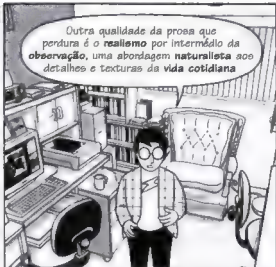
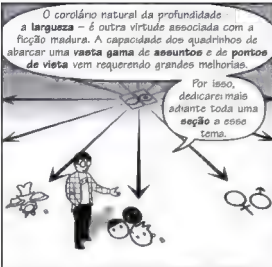
Subitamente, os ratos que protagonizam o livro se tornam seres humanos com máscaras de rato, o passado penetra fisicamente o presente e Spiegelman incorre em várias contorções auto-referentes.



Por esta razão, ele está começando a ser adotado por uma geração mais e formalmente cônica de criadores, atraídos pelas propriedades exclusivas dos quadrinhos qual mariposas por uma lâmpada.









...e não há a menor dúvida quanto àquela esta foto, porque muito melhor por trás da janela.

Quando se trata de um "bustido" de uma revista, então que se falemos em "leitura de cartões de leitura" - quando se encontra um "bustido" por um "bustido" de uma revista, então que se falemos em "leitura de cartões de leitura".



Excerto de *It's a Good Life if You Don't Weaken*, de Seth.



Pode ser por isso que um número crescente de criadores de quadrinhos em busca da impressão do real vem optando por um estilo de desenho que, à primeira vista, é tudo, menos real.



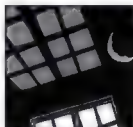
Afinal, mesmo umas poucas linhas simples, quando dispostas em sequência, conseguem retratar o ritmo das imagens involuntárias que nossos olhos encontram todos os dias.



O ritmo, não de uma narrativa, de um conto ou de uma peça expostos para nosso proveito, mas da simples experiência de estar vivo na Terra.



Significados à sua escolha



Na América do Norte, os quadrinhos por muito tempo se confinaram a **pequenos capítulos periódicos**, e adotaram por isso o eficiente método narrativo do **"não mais que os fatos, senhora"**.



As **transições** de um quadrinho a outro ocorrem predominantemente na forma de **ações distintas**.



E a **escolha** das ações destinava-se **tradicionalmente** a **manter o roteiro** andando.



Estes exemplos são de **Desvendando os Quadrinhos**. Não, eles **não são reais!**

Embora **formatos mais longos** tenham começado a proliferar, a narrativa norte-americana ainda está saindo do **casulo periódico**..



.. e precisa **estender as asas** para chegar aonde chegaram outras mídias.



Descobrir aqueles momentos **dentro de momentos** pode ser um dos **motivos centrais** nesta revolução nos quadrinhos maduros — que, sob muitos aspectos, ainda se acha na **infância**.

O **realismo** e a arte da **caricatura** podem parecer **companheiros estranhos**, mas os quadrinistas que empregam a arte do **exagero**

conseguem muitas vezes capturar a **ampla variedade de aparências** humanas no mundo real melhor do que criadores mais comedidos e **"sérios"**.



Acima: algumas das muitas faces desenhadas pelo ainda ativo Will Eisner (Nota do Tradutor: Eisner morreu em janeiro de 2005, após publicada a versão original deste livro.)

Sob alguns aspectos, um relato verdadeiramente **honesto da vida cotidiana**, na **ficção** ou na **não-ficção**, pode servir a um propósito **social e político**, já que ajuda a combater as **imagens distorcidas** da sociedade que nos são continuamente oferecidas pelos **meios de comunicação em massa**...



O **impacto social e político** é, por si, um dos atributos da **literatura "séria"**, e os quadrinhos norte-americanos se inclinaram ocasionalmente nessa direção.



Do **quadrinhos de "Home"**, de **Eric Drooker**, incluídos em **Flood**, uma coletânea de quadrinhos mudos sobre **scratchboard**.

O **potencial dos quadrinhos para moldar o sentimento público** pareceu por vezes muito forte.



Doonesbury, de **G. B. Trudeau**.

E sempre que os **iconoclastas** reinaram, seu trabalho conteve uma **dimensão política** no mínimo **dormente**, mas com **frequência ativa**.



Imagem do **R. Crumb Sketchbook**.

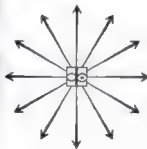
No momento em que escrevo, a **atual safra de revolucionários** dos quadrinhos não carece de **visões políticas**, mas em geral ela se coloca no **frio lado formalista do muro**.



leio quase que certamente **mudará** e uma **geração mais política** de **cartunistas** pode estar a caminho. No entanto, embora ela possa usar de outro modo as **ferramentas narrativas** desenvolvidas pela presente geração, estas continuarão a ter **grande valor**...



... para quem quer que as **empregue futuramente**, quaisquer que sejam os **novos propósitos** a que elas tenham de **servir**.



A ressonância emocional, a criação de uma conexão emotiva entre criador e leitor, sem recurso à manipulação barata, é outra fronteira sendo atualmente explorada.

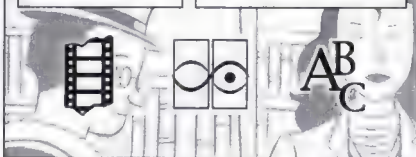
Alguns, como Chester Brown e Gilbert Hernandez, empregam os efeitos cumulativos de obras longas como romances para estabelecer eles com o público. Outros, como Carol Tyler e John Porcellino, conseguem atingir o objetivo numas poucas e breves páginas



O impacto emocional de uma obra está entre os mais subjetivos dos tópicos que discutimos, por isso não posso falar muito sobre sua mecânica.

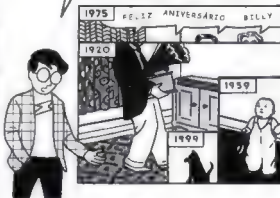
Ao considerar o relacionamento dos criadores de quadrinhos com seu público, contudo, vale notar que esses eles são muito diversos daqueles estabelecidos pelo cinema e pela prosa

A parceria entre criador e leitor nos quadrinhos é muito mais íntima e ativa do que no cinema, enquanto que as imagens estáticas e simbólicas dos quadrinhos podem tocar diretamente o coração sem a contínua mediação da voz autoral da prosa.



Na linha de frente das explorações literárias dos quadrinhos estão feitos tão exclusivamente seus que impedem comparações com qualquer outra forma, como as diferentes visões de mundo apresentadas pelos narradores-cartunistas de Dylan Horrocks na graphic novel *Hicksville**

Ou a estranha costura narrativa do minitema policrônico "Here", de Richard Macquire



*Nota: Embora a discussão de quadrinhos em língua inglesa não conduza sobretudo a obras da América do Norte e da Inglaterra, há exceções. Dylan Horrocks é da Nova Zelândia.

Grande parte da ficção mais séria dos quadrinhos atuais se deve a incursões anteriores pela não-ficção, especialmente pela autobiografia.

Ficção e não-ficção se entremesam muito facilmente nos quadrinhos. Quando **Maus** chegou pela primeira vez à **Lista dos Mais Vendidos do New York Times**, a obra foi classificada por engano como **"ficção"**, e basta dar uma olhada nos protagonistas para saber por quê.

Two panels from the comic strip "De Peep Show" by Joe Matt. The left panel shows a man in a suit talking to a woman in a bikini. The right panel shows the man in a suit talking to a woman in a bikini who is holding a large object.

Panel 1:

OLIMPADO? BAH! TA NEM
 100%... MAS TA NA L. EJA
 O BAH! TA NEM 100% NA L
 ANDRUA QUE ESTEJA BAHARE
 NA L?

QUE TA ME DEITAR EM
 100% NA L NA L VILLO
 DEITA VILLO? CITA


Panel 2:

VEJA! ESTOU TRABALHANDO!
 ESTOU TRABALHANDO! TA?
 FELIZ AGORA? HEINT HEINT?

PARE DE
 ZOMBAR DE
 MIM!

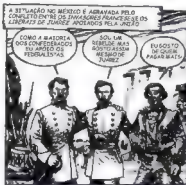
De Peep Show, de Joe Matt.

ponto de ele constituir um **gênero à parte**.



De I Never Liked You,
de Chester Brown.

As ferramentas narrativas desenvolvidas por escritores de ficção são igualmente aplicáveis no caso da não-ficção, como nos quadrinhos históricos de Jack Jackson, veterano texano do underground.



... embora outros, como o jornalista quadrinista Joe Sacco, tenham experimentado **novíssimas técnicas narrativas** mais adequadas a sua matéria-prima real.



Os quadrinhos de não-ficção pura — os que examinam um assunto diretamente, sem a pretensão de serem histórias — continuam **escassos**



A História do Universo em Quadrinhos, de Larry Gonick, com suas muitas seqüências, **daram o tom** para os modernos quadrinhos de não-ficção, mas poucos seguiram seus passos *



Will Eisner por muito tempo **advogou o potencial** dos quadrinhos de não-ficção, mas essa **revolução** ainda precisa entrar nos trilhos.



Todavia, as **essencialidades da vida real** permanecem um componente vital da linha de frente literária dos quadrinhos...



Esta é uma fonte de **novos leitores** sem a qual a **revolução dos quadrinhos adultos** acabaria se tornando uma sala vazia.



*You're Truly é um dos poucos O trabalho de Gonick, assim como o ensaio de Spiegelman sobre os quadrinhos — "Cracking Jokes" —, ajudou a inspirar o tipo de história em quadrinhos que você está lendo agora.

**Esforços já vêm sendo feitos para reerguer essa expressão da violência ou pornografia oculta a que ela usualmente se refere.

A divisão entre os quadrinhos como literatura e os quadrinhos como arte "e evada" talvez pareça refletir a própria divisão, nos quadrinhos, entre palavras e imagem...

(especialmente se você enxergar demais em minha escolha de símbolos!)



1.

ABC



2.



Na verdade, porém, a literatura nos quadrinhos é um subconjunto das questões muito mais amplas que envolvem os quadrinhos e a arte



2

E a divisão entre estas duas aspirações tem menos a ver com palavras e imagem...



.. do que com conteúdo e forma.



Agora, como sempre, é importante notar que a linha entre conteúdo e forma é muito vaga.

No entanto, falando de modo geral, nossa primeira revolução, mesmo em seu grau mais formalmente inventivo, ainda tem como objeto as histórias, temas e idéias de uma obra...



ao passo que o fenômeno dos "quadrinhos artísticos" que constitui nossa segunda revolução está mais ligado às fronteiras da arte seqüencial como meio único de expressão.



Art Spiegelman também se destaca nesta revolução, graças a suas pioneiras obras iniciais e à influente antologia de vanguarda *RAW*, que ele editou com François Mouly nos anos 80 e no início dos 90.



Tanto Elener como Spiegelman tiveram de se avir com a **frustração** de ver os **quadrinhos americanos** ficando muito atrás de suas **contrapartidas europeias** nas décadas de 70 e 80



Nas páginas de **Raw**, Spiegelman e a francesa **Françoise Mouly** reuniram histórias ousadamente experimentais da Europa, dos EUA e de outras partes, contribuindo para **energizar uma geração de quadrinistas americanos**.



Bem... **parte** daquela geração, pelo menos.



Embora já se houvesse passado um **longo tempo** desde a **geração vaudeville** de **Rube Goldberg**, ainda havia certa **inquietação** por parte de alguns artistas ante a **idéia** dos quadrinhos como **"arte"**

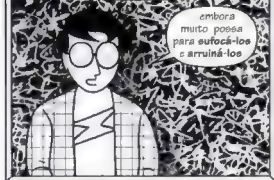


E não se trata aqui de uma mera forma de **ódio próprio** condicionado. Estes artistas com **frequência** têm um grande **amor** pela forma.



Para alguns, os quadrinhos são uma **arte vibrante e estimulante**, precisamente **por causa** de seu status de **fora-da-lei**, e o **establishment** artístico não pode fazer nada para **ajudá-los**...

embora muito possa para **sufocá-los** e **arruiná-los**

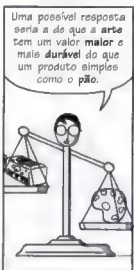
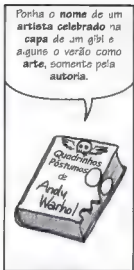
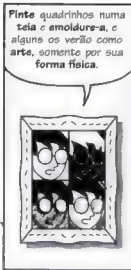


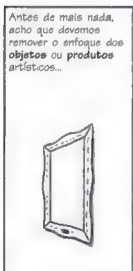
Isso pode muito bem ser **verdade**. O efeito da **aprovação institucional** e os **benefícios financeiros** que a **acompanham** foram claramente uma **dádiva** para os bons artistas



Mas, vale repetir, a **arte** e o **establishment** artístico raramente são a **mesma** coisa.







E temos um bocado de **ações** para escolher, não é mesmo? A **vida** de qualquer **ser humano** pode ser vista como uma imensa **série de ações** e de **ações dentro de ações**, desde o **nascimento** até a **morte**.

Há decerto **classes** de **atividades** que nossa sociedade categoriza de modo geral como "**artísticas**".

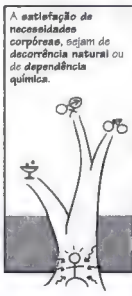
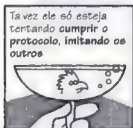
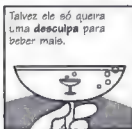
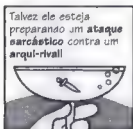
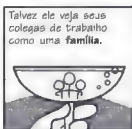
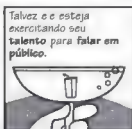
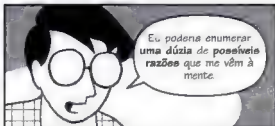
Espero ter demonstrado como essas categorias são **limitadas** para nossos propósitos.

Evitando tais **classificações modulares**, sugeri em **Desvendando os Quadrinhos** que cada **ação**, em si, poderia abrigar **motivações múltiplas**.

Se um homem faz um **brinde** durante uma **festa** no **escritório**, ele pode agir assim por uma **série** de **razões**...

Quero propor um **brinde**!

A **Arnie**!
O melhor **corretor de imóveis** da **empresa**!



Finalmente, cada uma dessas motivações decorre dos mais básicos dos mandatos evolucionários: sobreviver e reproduzir-se...

... cujas raízes estão na inextinguível lógica da **seleção natural**.

Afinal, que **raça** de criaturas estaria **viva** hoje **sem** essas metas?


Genetics

Chance



Esta, porém, não é a parte polêmica (ao menos não em nosso distrito escolar).

Em *Desvendando os Quadrinhos*, sugeri que as ações que **não** fazem parte dessa **árvore causal** poderiam, em seu conjunto, proporcionar uma definição **útil de arte**.



Digamos que, em vez do brinde, tenhamos uma atividade que a sociedade considera "artística".



A cartoon illustration showing a man in a suit and tie, with a wide-eyed, shouting expression, standing and gesturing with his right hand. He is addressing a man and a woman seated at a restaurant table. The man at the table is looking up at the standing man with a surprised expression, while the woman looks on. There are plates and glasses on the table. A speech bubble from the standing man contains the text: "Mantenha a pose, Irl Bateu uma vontade repentina de pintar seu retrato!".

Mantenha a pose, Irl Bateu uma vontade repentina de pintar seu retrato!

Neste caso,
todas as motivações
anteriores **ainda se aplicam.**
Arnie pode estar **puxando**
o saco de um **chefe**, tentando
impressionar possíveis **parceiros**,
procurando uma **excelência**
comercialável, preparando um
ataque, contribuindo para o
companheirismo, ou talvez
esteja **viciado** no **chelo**
de **tinta...**
Ou qualquer
outra coisa!

Neste caso,
todas as motivações
anteriores **ainda se aplicam.**
Arnie pode estar **puxando**
o saco de um **chefe**, tentando
impressionar possíveis **parceiros**,
procurando uma **excelência**
comercialável, preparando um
ataque, contribuindo para o
companheirismo, ou talvez
esteja **viciado** no **chelo**
de **tinta...**
Ou qualquer
outra coisa!

Mas e se
seus esforços
não forem nem
lucrativos nem
valorizados? E se ele
não tiver nada a ganhar
com o quadro e saiba
disso, mas continue
a pintá-lo? Que
possível motivo
teria Arnie?

Se a única resposta
honestas for "a obra"...

... então, ao menos no
que me diz respeito,
você está lidando com
um Artista.

Um Artista com
"A" malúsculo. Um
"Grande" Artista.
Um Artista
no duro.

A verdade, porém, é
que, excluindo-se o
ocasional... maluco...

... esse tipo de
dedicação pura
e de total desprezo
pelas consequências
é raro.

Nossa moderna concepção de
integridade artística — e posso abrigar-me
sob ela — é antes a de que um artista pode
esperar o sucesso, mas sem alterar seu
trabalho para obtê-lo

Como no caso de tantos
aspectos do comportamento humano,
contudo, praticamente não há absolutos na
arte e na não-arte. Em vez de preto ou
branco, em maioria temos gradações
de cinza.

Mesmo a mais ativa
das atividades contém
fatalmente algum tipo
de interesse próprio.

E mesmo a ação mais
trivial conterá um
elemento de arte... desde
o modo como nós
assinamos.



... até nossa maneira
distintiva de levantar
uma taça.

A evolução
estabelece
uma trilha
estreita.

A grande
variedade de
nossas
ações oculta
o fato de
que quase
todas elas
fazem com
que sigamos
na mesma
direção,
atendendo a
nosso
mandato
evolucionário,
travado no
asnh e de
milhões de
gerações.

Acroditando
nos desviar
bem mais
do que
ativamente
fazemos.

O artista detém o passo



Anda lateralmente..



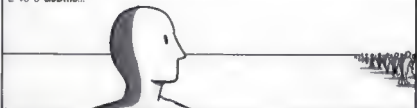
Vê o mundo ..



Vê seu interior..



E vê o desfile...



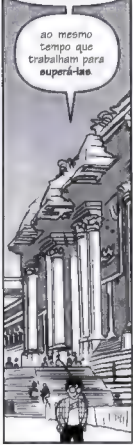
Todos temos esta
habilidade, e todos a
exercitamos em variada
medida ao longo de
nossas vidas.

Mas a sociedade
chamou alguns de seus
membros de "artistas" e
parte de suas criações de
"arte", na esperança de
extrair um sentido do
mundo.

As fronteiras
resultantes são
irracionais e
arbitrárias.

mas são humanas, e embora os quadrinhos raramente tenham sido **beneficiários** dessas distinções, os criadores podem certamente tentar trabalhar dentro delas...

ao mesmo tempo que trabalham para superá-las.



Em instituições como esta aqui* podemos reverenciar a **idéia** de arte e simbolizar seu valor para nós mesmos como sociedade, sem **jamaiz**, em meio a seus dois milhões de objetos, ouvir dizer em que ela consiste



Essa mesma **batalha simbólica** pode ser travada em nome dos quadrinhos...



enquanto a verdadeira luta ocorre nas **páginas** para tornar a forma digna dessa reverência



Todos os prêmios, mostras, concessões e cerimônias do mundo não acrescentam nada de valor às **páginas**.



Mas enviam a **jovens artistas** a mensagem de que "sim, esta sociedade dá valor a seu trabalho e a suas metas".

Por vezes um trabalho pode revelar seus propósitos artísticos por sua mera **presença física**. Uma das conseqüências da coletânea **Raw** foi a nova consciência das revistas em quadrinhos como **objetos artísticos** — a disposição de experimentar formatos, tamanhos e materiais incomuns.



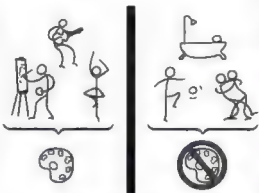
Páginas maiores, em especial, evocaram a **tela** do pintor, e certas obras recentes se aproximam efetivamente da **tradição da pintura**



*O Museu Metropolitano de Arte, em Manhattan

Desenhos de "Big Man", de David Mazzucchelli.

Claro, a mera **semelhança** com a **pintura** ou com **gravuras** não tem mais relevância que os cabides **"arte"** e **"não-arte"** já discutidos.



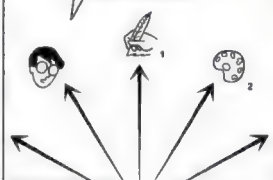
... mas quando ela se combina com uma **apreciação** pelos poderes **atentes do plano pictórico** e se norteia por uma **compreensão da moderna história da arte**, tal elo pode beneficiar os **quadrinhos** como **forma artística**



E quando galerias e museus promovem **exibições** de tais obras, o efeito pode ser **estimulante** tanto para **leitores** como para **não-leitores**".



A geração pós-**Raw** não **inventou** a **idéia** de **quadrinhos** como **arte**, não mais do que os que seguiram **Um Contrato com Deus** inventaram a **idéia** de **quadrinhos** como **literatura**...



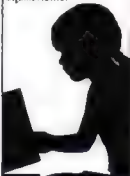
.. mas a **batalha** pela **aceitação** de **ambas** as **concepções** se **eleva** quando os **envolvidos** já **não** **ocultam** suas **visões** sob as **máscaras** da **falsa modéstia** ou da **ambição atrofiada**.



Ainda é um pouco cedo para **desarrollarmos** o **champagne**. Os **quadrinhos** atuais **evidentemente** ainda **têm** muito a **crescer**



E fazer isso sem **perder** a **tradicional vitalidade** da **forma** frente aos **leitores** **mais jovens** pode ser um **difícil ato** de **equilíbrio**.



*Lembre-me de três mostras do tipo (cortesias do Whitney, do MoMA e da Exit Art Gallery) que deixaram uma impressão indelével em mim e em outras pessoas com quem conversei.

A **literatura** dos quadrinhos até o momento só exibiu uma ínfima **fração** de seu **potencial**.



A **capacidade** dos quadrinhos de manipular **camadas de sentido** continua tão negligenciada que **qualquer demonstração** dela é um **acontecimento**.



Áreas temáticas inteiras exploradas intensamente por outros meios continuam praticamente **intocadas** pelos quadrinhos.



Os quadrinhos estão apenas **começando** a deixar seu **casulo escapista** para respirar o ar **acolhedor** da vida cotidiana.



Os **poderes emocionais** dos quadrinhos continuam **aferroilhados**, exceto nas **mãos** mais **úteis e dedicadas**.



E o **potencial** dos quadrinhos para **comunicar idéias** - talvez sua maior **promessa** - tem sido, até agora, seu **segredo** mais bem guardado.



A **"bela arte"** dos quadrinhos é um **continente** igualmente **inexplorado** de possibilidades.



Os **artistas** ainda estão **começando** a considerar novas **formas físicas** para a arte **seqüencial**.



O **desenho** e a **composição** dos quadrinhos raramente são **vistos** por seu **valor estético**, embora **nando-se** usualmente à **narrativa** ou ao **apelo de banca**.



E a **capacidade** dos quadrinhos de suscitar as **questões formais** **fundamentais**, tão importantes para a arte deste século, ainda precisa ser **seriamente** **testada**.



Finalmente, ainda precisamos **confrontar** plenamente a natureza de obras tão **homogeneamente concebidas e executadas**.



... que **chegam** a **desafiar** as classificações de **"literatura"** ou **"arte"**, embora atinjam os níveis da **máxima** **consumação** dos quadrinhos.



Essas duas trihas
altas dos quadrinhos
foram facilmente
negligenciadas ao
longo dos anos...



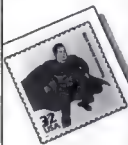
... sobretudo quando
associadas com uma
"arte inferior" tão
desprestigiada.



Nos quadrinhos e fora
deles, tais idéias são
vistas muitas vezes
como **pretensiosas** ou
equivocas, e com efeito
senão...



... se houvesse nos
quadrinhos algo
intrínseco que limitasse
seu futuro a uma mera
repetição do passado.



Mas não há **nada** para impedir que estas portas,
parcamente abertas durante tantos anos, se
descerrem totalmente para dar passagem a **qualquer**
coisa que a imaginação humana lhes remeta.



As **armadilhas** e
rótulos da alta arte e
da literatura podem ser
uma farsa, mas ambos
os **ideais** guardam uma
força genuína sob suas
máscaras.



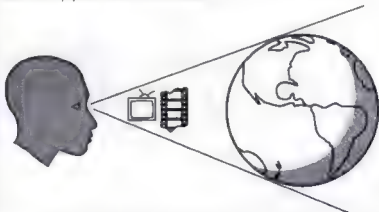
A primeira é nossa
maior esperança de
compreender a **nós**
mesmos e ao mundo...



... e a outra é nossa
maior esperança de
compreender nosso
potencial.



Num mundo tão **desconjugado** como o nosso, esse tipo de conhecimento
pode ser nosso último bastião contra um sinistro **beco sem saída**. Confia-o
exclusivamente ao **círculo de feedback** interesseiro e populista de uma
única forma popular seria um **erro terrível**



O próprio Dom Quixote dos quadrinhos – Will Eisner – teve de nutrir suas esperanças para a forma em virtual isolamento durante muitos anos



Conforme o mercado encolhe e a fração pertinente às obras progressistas encolhe com ele..



... essa visão pode começar a parecer uma vez mais a mera ilusão de um velho.



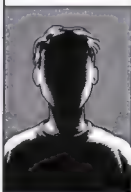
Alguns preferiram evitar o grande mercado e continuar a expor os quadrinhos antes como **missão pessoal** que como **carreira**.



Alguns **desistiram** frente às **recompensas diminuintes**.



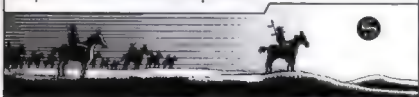
Alguns, que poderiam ter feito **diferença**, nem **pensarão** nos quadrinhos como **profissão viável**



Mas existe uma crescente impressão de que os quadrinhos, **esteticamente**, começam a se agrupar de modo **geral**..



... e muitos na comunidade estão dispostos a **manter a fé**, a despeito de quão **decrépita** se mostre a **indústria dos quadrinhos**.

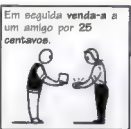
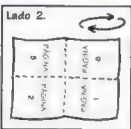
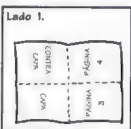
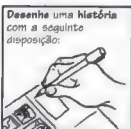
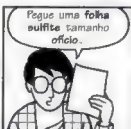


enquanto outros lutam para **reinventar a própria indústria**

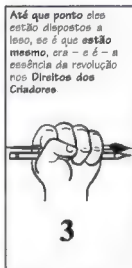
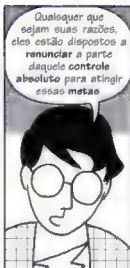
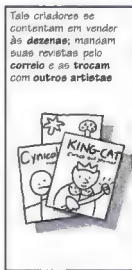


NEGATIVOLÂNDIA

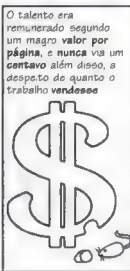
O Negócio dos Quadrinhos



*Quanto às perguntas 1 e 2: eu tiro minhas ideias de onde puder e uso uma caneta e prancheta Wacom para produzir meu trabalho digitalmente (ou seja, já há algum tempo não uso caneta e tinta).



*OK, relativamente falando



Ao longo dos anos, houve **tentativas** periódicas de mudar a natureza da relação entre **editor e criador** mediante negociações.



Com resultados limitados, sem dúvida.



Até onde posso dizer, as únicas reformas que os editores do grande mercado implementaram consistentemente foram as motivadas pelo **interesse próprio** (esclarecido ou não).



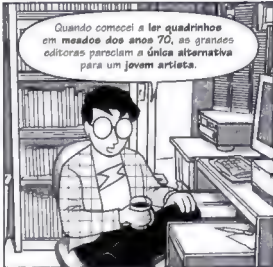
Isso podia ocorrer quando o número de editoras aumentava, gerando **malor** demanda de desenhistas e argumentistas..



... ou podia ocorrer no caso de **certos** criadores com suficiente **notoriedade** e **pujança**.



Quando comecei a ler quadrinhos em meados dos anos 70, as grandes editoras pareciam a única alternativa para um jovem artista.



O explosivo mercado do **underground** dos anos 60 começava a sofrer a **desaprovação** oficial*..



... deixando um mercado dominado por apenas duas empresas que vendiam revistas de **super-heróis** para bancas e farmácias.



Alguns, como o artista **Neal Adams**, tentaram organizar os **freelancers** durante esse período — sem sucesso, embora umas poucas conquistas fossem feitas**.



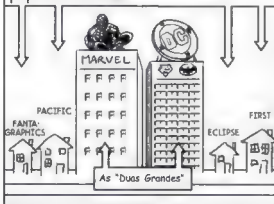
E a **idéia** ficou plantada na mente de **artistas** mais jovens!



*Em grande parte em razão do fechamento forçado de muitas lojas onde se revendas de U.G. eram vendidas juntamente com parafernália para o uso da drogas

**Notavelmente em favor dos criadores do Superman, Jerry Siegel e Joe Shuster.

No início dos anos 80, editoras menores, muitas inspiradas pelo **underground** mais libertário, começaram a emergir, oferecendo aos criadores de quadrinhos um grau sem precedentes de **propriedade e controle**.



Recém saído da faculdade em 1982, arrumei um serviço no departamento de produção da DC, fazendo arte-final.



Tendo preparado uma proposta para uma **história minha** no fim de 1983, mostrei-a a meus chefes.



Eu teria vendido a alma para ter minha própria revista. Teria dormido numa cama de pregos ou atravessado um incêndio andando



Mas em 83 ganhava vigor a idéia, mesmo entre os jovens, de que havia duas coisas de que **nunca** se devia abrir mão. E quando a DC revelou um **módico interesse** e me perguntou o que eu queria em troca, eu lhes disse:



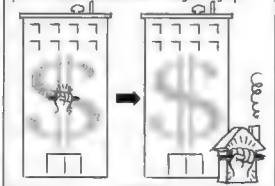
Oh, sim, muito provável **isso**.



Claro que eu **sabia** de antemão qual seria a resposta. Eu só queria ser **leal** a minha alma mater e testá-la primeiro.



Vinha tendo lugar uma **mudança geracional**, daqueles artistas que - como Adams - haviam lutado para melhorar as condições **dentro** do grande mercado, para outros que optavam pelas editoras **independentes**.^{**} Mesmo então, eu sabia que meu destino estava com o **segundo grupo**.



Mas para alguns - como o editor autônomo **Dave Sim** - a única maneira de garantir a **verdadeira** liberdade criativa seria atuar **sozinho**.



^{*}Embora em geral mais progressistas, nem todas as "independentes" eram igualmente simpáticas aos criadores, como muitos artistas acabaram descobrindo

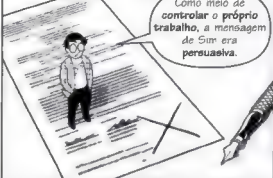
^{**}Ague, como Frank Miller, lutariam em ambas as arenas.

A evolução de Sim^{*} exigia **sair para o limbo**, mas muitos seguiram seu exemplo no fim dos anos 80 e início dos 90.



Sim acreditava que qualquer contrato com um editor era um **cerceamento da liberdade de criação**; que a única maneira de ter um **acordo justo** com um editor era **ser o editor**.

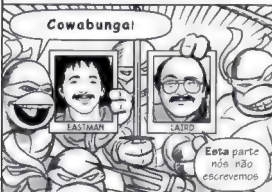
Como meio de controlar o próprio trabalho, a mensagem de Sim era **persuasiva**.



Assim como seu dito memorável **"Nenhum editor o pagará o bastante para que você consiga processá-lo"**.



E quando Kevin Eastman e Peter Laird contraíram o empréstimo de alguns milhares de dólares para publicar sua própria revista, as **Tartarugas Ninja**, era o exemplo de Sim que os impelia - e isso acabaria por torná-los **millionários**.



Não era exatamente a **revolução** que Sim tinha em mente, mas era uma **virada espetacular**, de qualquer modo.



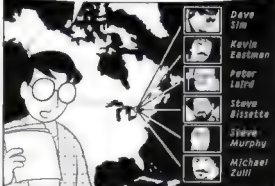
A publicação autônoma era **atraente** em muitos sentidos, mas era também **intimidadora**.



Muitos, como eu, só queriam **desenhar e ficar em paz**. A perspectiva de dedicar metade de nossas energias a **embalar pacotes e pagar faturas** não era nada atraente.



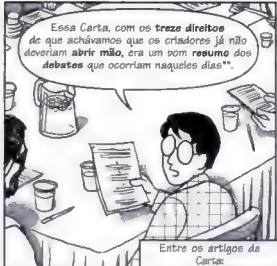
Assim, a **tensão** entre criadores e editores continuou alta, e em 1986, numa reunião em Toronto^{**}, vários quadristas esboçaram um **"Manifesto Criativo"** que procurava **redefinir** esse relacionamento.



^{*}Um caminho que ele vinha seguindo com sucesso desde 1977 e que, juntamente com a Elfenest, de Wendy e Richard Pin, serviu de pilar para as primeiras lojas de quadrinhos.

^{**}A reunião foi organizada por Sim, nativo de Ontário, e estimulada por disputas igualmente acirradas entre distribuidoras. Não inclui o retrato de John Totleben, porque... ora, porque não consigo nem um

Na tentativa de **debar claras** as preocupações dos criadores*, ofereci um esboço prévio de uma "Carta de Direitos dos Criadores" durante uma reunião subsequente promovida por Eastman e Laird em Northampton, Massachusetts. Ela foi prontamente adotada pelo grupo.



Entre os artigos da Carta:

1. "O direito à plena propriedade do que plenamente criávamos."



2. "O direito de controlar plenamente a execução criativa daquilo que plenamente possuíamos."



6. "O direito de recorrer a aconselhamento legal em todas as transações."



8. "O direito ao pronto pagamento de uma parte justa e equitativa dos lucros decorrentes de todos os nossos trabalhos criativos."



Eu não encarava a Carta como uma exigência de mudanças no comportamento do editor



Era minha crença - então como agora - que os criadores já tinham o poder para controlar seus destinos...



.. DESDE que não renunciassem a ele num contrato...



e para mim a Carta era uma declaração unilateral de nosso intuito de preservar esse poder



*Muitos acharam o Manifesto um tanto confuso. Retratos da e para a d.: Ken Mitchroney, Mark Martin, Michael Dooney, Steve Lavigne, Peter Laird (sentado), Kevin Eastman, Ryan Brown, Michael Zulli, Richard Pini, eu, Larry Marder, Dave Sim, Rick Veitch e Steve Ditte. Não retratados: Eric Talbot e Gerhard.

Embora a Carta em si não tenha gerado muita discussão na época*, a idéia do poder inato dos criadores estava prestes a emplacar de uma maneira que não prevíamos.



No início de 1992, em meio a um boom alimentado pela especulação gananciosa, vários dentre os criadores mais vendidos abriram sua própria empresa e deram as costas às grandes editoras.

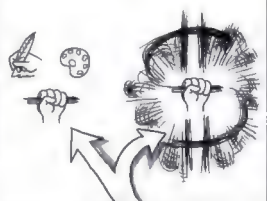


A empresa, a Image Comics, teve um sucesso colossal, mas desapontou os puristas, que viam os direitos dos criadores como algo profundamente entrelaçado com as "aspirações mais elevadas" dos quadrinhos.



Os criadores da Image, em maior parte, continuaram a produzir obras ao estilo do grande mercado.

Os direitos dos criadores se tornara uma força de mercado tão intensa que esse fato pareceu minimizar sua condição de causa estética (ou disputa trabalhista)**.



No início da década de 80, parecia evidente, ao menos em termos gerais, a direção em que os quadrinhos precisavam seguir.



Mas no início dos anos 90, o negócio dos quadrinhos nos EUA e no Canadá cresceu o bastante para acomodar mais do que apenas duas facções.

O "progresso" começava a provir de fontes vastamente diversas, tomando direções diferentes e por vezes conflitantes.



E definições mais conflitantes de "progresso" brotavam de todas as partes.



* Embora ela se tornasse um tema de inflamado debate enquanto eu terminava este livro, por estranho que pareça. Consulte meu site para detalhes.

** Tampouco os sócios da Image trataram com igualdade seus próprios empregados.

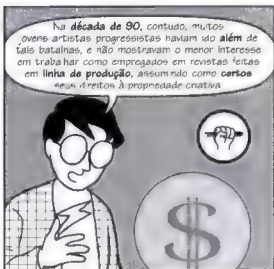
No início dos anos 90, a luta pelos direitos dos criadores dentro do grande mercado parecia menos urgente; havia alternativas demais para que se tolerassem contratos indecentes*



A geração de artistas que precedeu a minha lutara por seus direitos de dentro do grande mercado.



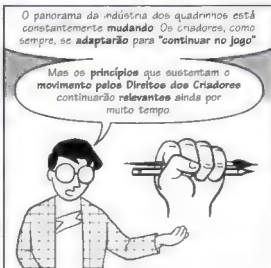
Minha própria geração lutou usando o trampolim da imprensa "alternativa".



Esteticamente, este foi um evento saudável — um marco de uma geração mais seduzida pelo potencial de uma forma de arte do que pelos propósitos de suas facções beligerantes



Mas a longo prazo ele pode vir a ser seu calcanhar de Aquiles se os tempos piorarem...



Se a memória dessas batalhas for perdida, futuras batalhas podem igualmente se perder**.



* relativamente falando: O editor perfeito é tão ilusório quanto o artista perfeito

** Verite scottmodcloud.com para saber muito mais sobre a longa e conturbada história das práticas trabalhistas dos quadrinhos e seus desenvolvimentos mais recentes.

Preservar conquistas passadas e pressionar por outras exigirá certo grau de organização ou uma parceria com terceiros..



.. e muito mais comunicação entre criadores de todas as áreas dos quadrinhos, mas o esforço deve valer a pena ..

.. já que os resultados da luta podem ajudar a decidir se teremos uma nova onda de inovação criativa ..



ou uma década perdida de esquecíveis porcarias.



O que nos traz a nossa quarta revolução - uma revolução sangrenta!



A reinvenção do Negócio dos Quadrinhos.

Não acho que os quadrinhos tenham sido inventados na América, como se costuma afirmar*, mas os EUA lhes proporcionaram um estimulante renascimento no século XX.

Tanto pior, então, se a história da indústria americana de quadrinhos, apesar de alguns momentos de alta, for uma longa trilha de erros crônicos e potencial desperdiçado



Apesar de seu vigoroso início, os quadrinhos dos EUA têm ficado muito atrás de suas contrapartidas européias e japonesas em popularidade e aceitação cultural.

(... e qualidade.)



Como americano, tenho orgulho das contrabulções feitas por artistas dos EUA ao longo dos anos...



mas fico também embaraçado pelas montanhas de ignorância que eles tiveram de escalar para isso.



As sementes do mercado americano podem estar em suas origens - um casamento de conveniência com os jornais do século XX**



Os quadrinhos para jornal não eram exatamente uma indústria à parte, sendo antes uma ocupação dentro da indústria jornalística - ocupação não muito respeitável, aliás, apesar da alta popularidade.



*Veja o prime no capítulo de Desvendando os Quadrinhos para conhecer melhor visão nada convencional dos quadrinhos ao longo da história.

** Os quadrinhos começaram a aparecer nos jornais americanos pouco antes do início do século XX

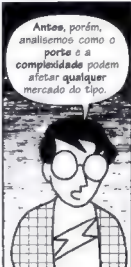
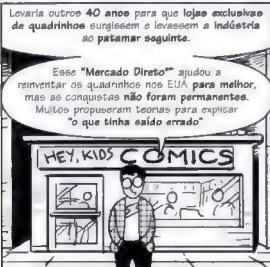
Como não surpreende, muitos **jornalistas e editores sérios se ressentiam** dos pequenos animadores de multidões. Os quadrinhos nem sempre eram bem-vindos.



O **baixo status** dos quadrinhos não era como o do rádio, da tevê, do cinema, da prosa ou do teatro, cada um dos quais possuía uma **identidade à parte** graças a um foro ou veículo exclusivo.



Essa dinâmica mudou cerca de **35 anos depois** do renascimento americano da forma, quando alguns quadrinhos **se tornaram** o produto, na forma de revistas.



"Direto" refere-se à venda direta de revistas em quadrinhos não retornáveis a lojas especializadas, sistema defendido em seus primeiros dias pelo promotor de convenções Phil Seuling.

No início deste capítulo, descrevi uma forma simples de comércio. Vamos simplificá-la ainda mais!

Um artista pega um pedaço de papel...

... dobra-o no meio...

... pega uma caneta...



... desenha uma história...



... e a mostra a um amigo.



O amigo gosta da história...



... e a compra



Se o artista continuar produzindo e o leitor continuar comprando, teremos um sistema perfeitamente sustentável, com por cento eficiente

Mas ele só é eficiente se as partes envolvidas não desejarem expandi-lo.



Caso contrário, o sistema terá de mudar.



Por exemplo, digamos que o amigo — nosso leitor — conte a dez amigos e todos desejem comprar a criação de nosso artista. Talvez o artista não esteja disposto a desenhar dez cópias de sua história, mas queira o público maior



Mas para conseguir isso, nosso artista precisou fazer concessões em dois sentidos:



Uma breve visita à copiadora...



... e os desejos de todos são facilmente satisfeitos.



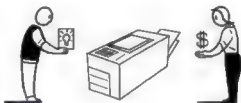
Primeiro, uma parte do dinheiro foi usada para pagar pelas cópias.



Segundo, as cópias podem diferir do original em aparência e qualidade (de duas cores para uma, por exemplo).



Introduziu-se um novo **passo** entre nossos atores principais, e com ele surge uma **complicação** do processo, um elemento de **concessão**, e um novo **beneficiário** na transação como um todo (ou seja, a copiadora).



Se os níveis de cada variável são aceitáveis para nossos atores, o sistema continua a funcionar.

E com o tempo, o artista pode **adaptar** o trabalho e compatibilizá-lo com a tecnologia de reprodução.



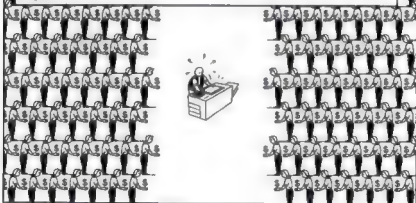
Com isso, um **processo** começado por iniciativa do **criador** da obra começou a **mudar** essa obra para se **acomodar**.



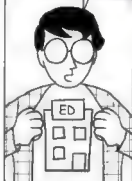
Estes quatro efeitos – maior **complexidade**, **modificação** do original, **redução** do lucro unitário e **mudanças** feitas pelo criador em **reação** ao sistema – serão **amplificados** conforme o processo **crescer**.



Por fazer isso, parece que nosso artista hipotético está descobrindo que agora tem **mais dinheiro**, mas **menos tempo** para **desenhar**, e o **potencial de crescimento** de seu trabalho pode estar acima de suas forças.



Entra em cena a **editora**.



Agora o artista pode voltar ao **trabalho** e permitir que **outra pessoa** faça a **venda**. A editora emprega **gráficas profissionais** (e uma empresa de pré-impressão) e um método simples de distribuição. Digamos que o **correio** - para levar o produto a **muitos leitores simultaneamente**.



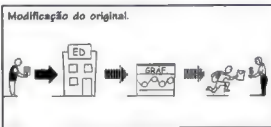
Uma vez mais
vemos nossos
quatro efeitos
em situação



Maior complexidade.



Modificação do original.



Mais dinheiro retido.



E as mudanças criativas
que o editor pode
esperar ou exigir do
criador.



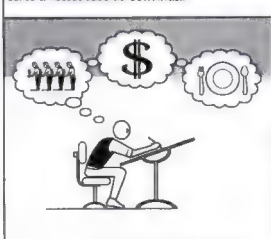
A bem dizer,
nosso artista **não**
precisa ir além disso
se **não** quiser



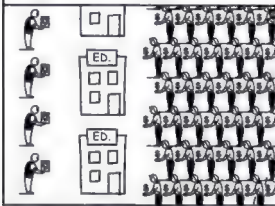
Não há **nada** que o
impeça de voltar
àquela forma **mais**
simples de comércio.



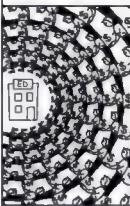
No entanto, por alguma dentre várias razões, ele
sente a necessidade de **continuar**



Logo, nosso mercado **microscópico** já não é tão microscópico. Há muitos artistas, várias editoras e uma horda crescente de leitores ansiosos.



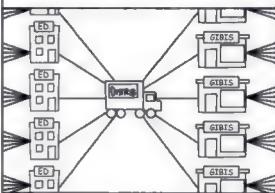
Mas as editoras estão simplesmente **sufocadas** pela mera **quantidade** de leitores.



E os leitores têm coisa melhor a fazer do que ficar de olho em cada uma das editoras



E conforme a quantidade de editoras e distribuidoras continua a crescer até chegar a um número intratável, a tarefa outrora simples de entregar o "produto" assume uma importância crescente, e as distribuidoras ganham existência.



Com esse acréscimo, chegamos bastante perto do nosso atual mercado "direto", que evoluiu nos anos 70 e 80 (embora por uma série inteiramente distinta de passos).



Neste nível de complexidade, o processo ainda requer a mão do artista para mandar o trabalho em sua jornada **corrente abaixo** até o leitor...

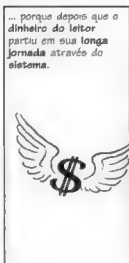
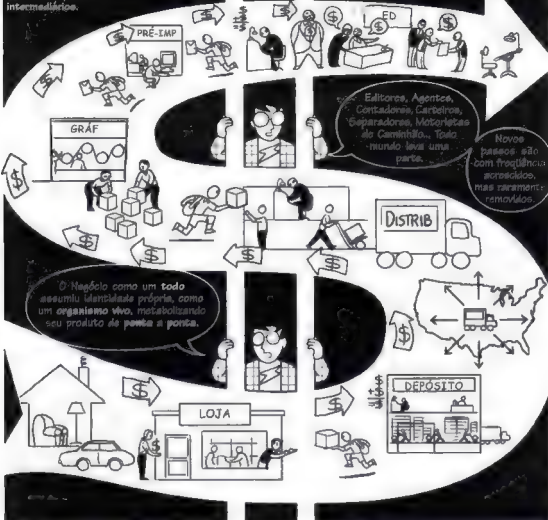


... mas o dinheiro do leitor, que segue **corrente acima**, tornou-se a razão de ser do sistema, e este último assumiu **vida própria**.



*Por exemplo: as revistas em quadrinhos não precisaram surgir do nada, pagando carona em indústrias preexistentes ao longo do século.

Há muitos passos intermediários.



E quando for...



CONTATO



o "produto" será finalmente entregue: a experiência pela qual o autor pagou.



Após um golfo de tempo e distância, o autor e o artista entabulam um diálogo íntimo.



Uma silenciosa troca de estímulos e respostas com histórias e imagens, intermediada somente por papel e tinta...



Quando é que isso acontece?



Quando é que a cauda começa a abanar o cão?



Quando é que um sistema iniciado por criador e leitor



... começa a atrair o a ambos?



No caso do criador, o fracasso está na incapacidade do mercado de metabolizar mais do que uma fração de sua visão criativa



Não é preciso um cientista espacial para saber que quando o dinheiro é a força motriz da produção, a energia criativa tende a cair feito uma pedra.



Muitos conseguem prosperar dentro do sistema, seja concentrando-se na proficiência técnica, seja descobrindo nichos de liberdade com sanção editorial dentro dos quais podem se expressar.



... e, para sermos justos, se houvesse um concurso da "pior revista de todos os tempos", estou certo de que os dez finalistas incluiriam ao menos alguns das fileiras dos editores autônomos



... mas a profissão originada pela máquina do mercado oculta a gama cada vez mais estreita de estilos, assuntos e temas permitidos.



Essa combinação entre **propósitos limitados** e a **primazia das habilidades técnicas** leva à **fragmentação** ao processo de criação em suas **partes constituintes**.



A maioria das revistas corporativas americanas distingue "argumentistas", "desenhistas", "arte-finalistas", "coloristas" e "letristas".

Com isso, o **jovem artista** com uma **vigorosa visão unificada** de quadrinhos encontrará a **mesma resposta de novo e de novo**.



"Não é isso o que estamos procurando."



O que qualquer editor movido pelos lucros procura é **pretensoamente a satisfação dos consumidores**.



Todavia, com grande frequência esses "consumidores" são **revendedores e distribuidores**, e não **leitores**, e o **dever supremo** de todo funcionário não será tanto **agradar ao leitor** mas **agradar ao homem seguinte no totem**. Jma Indústria Intelta meramente **presumindo** o que dará certo, sem meios de **verificar quando isso efetivamente dá certo ou não**.



Os **leitores** são tão negligenciados pelo sistema corporativo quanto os **criadores**, apesar da importância **supostamente atribuída** a seus **dólares**, tão duramente ganhos.



A **loja de quadrinhos** comum só pode oferecer uma **ínfima fração** de um **acervo industrial** já **extremamente limitado em escopo**.



E mesmo quando os leitores sabem exatamente o que desejam, a busca pode ser irritantemente fútil



A idéia de que as lojas, as distribuidoras e as editoras de quadrinhos simplesmente "dão ao consumidor o que ele quer" é bobagem.



... e foram embora



A meu ver, as revistas do grande mercado só atraem hoje os poucos linhas-duras que **permaneceram**, empregando uma algaravia mutilada e visual que só eles conseguem entender - e fazendo da expressão "grande mercado" uma **piada oca**...



... enquanto o **verdadeiro** grande mercado, os outros 99,9% da população, se distrai com outras coisas



Isso levou alguns a considerar o mercado de venda direta um **fracasso**, mas eu discordo



O mercado direto teve sucesso como **todos** os sistemas fechados complexos o têm: por **algum tempo**...



... até que economias de escala começaram a promover os **interesses** dos grandes...



... e deixaram de aceitar as **inovações** dos pequenos.



Se tal sistema pode ser **redimido** ou deve ser **descartado** dependerá de esse desequilíbrio poder ou não ser corrigido.



Toda indústria, qualquer que seja o seu produto, precisa de **idéias novas e inovadoras** para permanecer saudável.

Idéias novas são a princípio pequenas...

... e, se não forem impedidas, crescerão de acordo com seus méritos.

O "mercado direto" de hoje foi **ele próprio** uma idéia assim, que surgiu para substituir seu predecessor decrépito.



Como em qualquer mercado tradicional, contudo, o **porte** tem suas vantagens.



Eli
Não coma isso!

Quem produz muito tem tradicionalmente um **custo unitário** menor do que quem produz pouco.



Ao disputarem **espaço de banca**, os sucessos de venda terão preferência*



Acordos podem ser feitos para o tratamento preferencial dos **boleões** mais fundos.

E em alguns casos os antigos e **grandes** podem simplesmente comprar os novos e pequenos, destituindo-os subitamente de sua vitalidade

A luta contra tais obstáculos pode deixar os **guardiões do novo** - sejam criadores ou **empresários** - mais fortes a longo prazo.

Mas se o jogo for suficientemente **desigual**.



*E muitos revendedores, para começar, têm pouco espaço, por isso quem pode culpá-los?

... o sistema só poderá reciclar o que já foi produzido...



... já não podendo crescer com saúde.



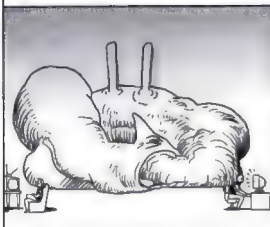
... nem crescer de qualquer outro modo...



.. e tanto produtores como consumidores...



... acharão coisa melhor para fazer com seu dinheiro, tempo, energia e visão



Muitas vozes na imprensa do ramo propuseram diversas maneiras de reinventar o negócio dos quadrinhos.



Não faltam estratégias para a salvação dos quadrinhos.



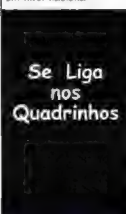
Alguns propuseram um retorno à devolução de revistas não vendidas — prática padrão nos dias da distribuição em bancas



Algumas editoras depositam suas esperanças numa seleção embrionária de graphic novels em muitas livrarias



Alguns propuseram campanhas de identificação pública em nível nacional!



Alguns apostam em licenças hollywoodianas e no consequente merchandising como meios de subsidiar a publicação de gibis.



Infelizmente, os **quadrinhos em si** são com frequência uma presa das economias de escala. **Ser notado** já é uma **tarefa hercúlea** para uma indústria tão **pequena**.



"CLARO QUEM NÃO VÊ?"



"SEMPRE QUE PODEMOS"

"COM GRANDE FREQUÊNCIA"



"DEVIA IR MAIS VEZES"



"AH, JÁ PAZ ALGUM TEMPO"



"AINDA FABRICAM ISSO?"

Mudanças societárias no modo como buscamos um **escape**, o **papel da leitura** em meio à população em geral e o **desaparecimento de horas e locais apropriados** para os quadrinhos devem ser considerados conjuntamente como fatores no declínio da indústria..



... mas muitos dos **desafios** mais presentes dos quadrinhos parecem referir-se a um único tema recorrente: o **porte**



O **porte** como uma vantagem **dentro** da indústria.



O **porte** como uma realidade desagradável no mundo em geral



E o **porte** e a complexidade da própria indústria, que já não se justifica frente aos **lucros** diminuintes.



Com crescente frequência, muitas das mentes mais criativas dos quadrinhos vêm encontrando **alternativas** ao mercado direto, muitas vezes forjando um renovado **contato pessoal** com **revendedores** ou com os **próprios leitores**.



Alguns até julgam **liberadoras** suas modestas tiragens: uma chance de **redescobrir** o poder do **artesanato manual**...



... ou a **empolgação** do **marketing de guerrilha***.



* Quando a tiragem de um livro fica na casa das centenas, um bom golpe publicitário pode duplicá-la em um dia!

A conexão entre artista e leitor é e sempre será – a parte indispensável da indústria dos quadrinhos.

CONTATO

... a despeito do exército de atravessadores necessário para difundi-la

Em 1987, propus uma **Carta de Direitos dos Criadores** para fortalecer um dos extremos dessa conexão.

E, embora jamais articulada, acho que há também em vigor uma **Carta de Direitos dos Leitores**, que a indústria vem ignorando por sua conta e risco.

1. O direito de saber o que pode ser comprado e por que comprar



2. O direito de comprar o que queremos quando sabemos que queremos.



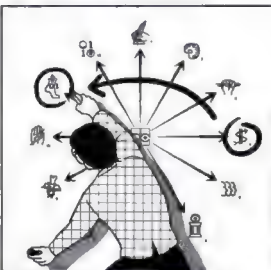
3. O direito a um preço justo



Se o mercado direto conseguir finalmente refletir a vontade tanto de criadores como de leitores, ele poderá sobreviver e até mesmo crescer.



E se não conseguir.



alguma outra coisa o fará.



NORMAS DA COMUNIDADE

Uma Visão de Fora



Em maio de 1995, eu planejava uma viagem de pesquisas a Washington, D.C., quando fui convidado, juntamente com o argumentista Neil Gaiman, para o programa *Talk of the Nation*, apresentado por Ray Suarez na National Public Radio.

O público da NPR inclui um grande número de leitores ávidos, de modo que essa era uma oportunidade bem-vinda para difundir o potencial dos quadrinhos como literatura séria.

Neil e eu descobrimos, em meados da década de 80, uma safra de jornalistas cada vez mais bem informada e por dentro dos quadrinhos. Não tínhamos dúvidas de que poderíamos afirmar que os quadrinhos já não eram um mero lixo sensacionalista.

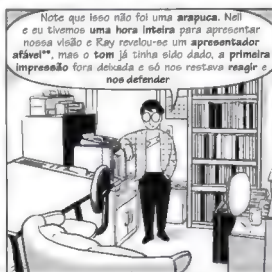
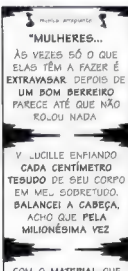


O tema era "Quadrinhos Adultos". Eu estava no estúdio da NPR em Cúmbia, enquanto Neil falava em Minneapolis. Ray passou à introdução:

Para muitos fãs desse tipo de publicação, a expressão "comic book" é pejorativa e na verdade pouco precisa. Alguns preferem "graphic novel".

Sua qualidade de produção está muito distante do tipo de quadrinhos que vocês provavelmente cresceram lendo, com suas cores medíocres sobre papel-jornal barato...





*Sin City, de Miller é uma mutação exagerada e satírica do gênero noir. Infelizmente seus aspectos mais iniciais se perderam completamente na leitura

**Na verdade continuei um quinto fio do programa durante anos. No fim de 1993, Ray o deixou para ocupar um espaço no noticiário da NPR The News Hour

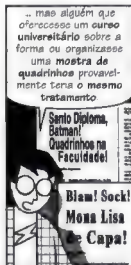
A percepção pública importa.



5



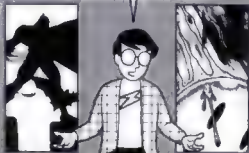
Sei que ela me influenciou. Como um leitor precoce de livros, comprei a ideia dos quadrinhos como nada mais, nada menos que lixo. Se um colega do colégio não tivesse **desfeito** meu preconceito, você não estaria lendo isso hoje.



*Nota para os curiosos: esse amigo, Kurt Busiek, também entrou no ramo e se tornou um dos melhores e mais populares argumentistas de super-heróis na década de 90

**Graças em grande parte ao sucesso do programa Batman na TV nos anos 60.

Com os heróis desconstrucionistas de Miller e Moore, a cobertura jornalística iniciou uma transição para a idéia de que "os quadrinhos já não são para crianças"; por vezes com um viés acusatório de que os quadrinhos eram portanto um perigo para as crianças.



A tácita promessa de que quadrinhos e crianças estavam inextricavelmente ligados continuou a moldar ambos os lados do debate, mesmo enquanto leitores universitários e adultos descobriam mais e mais material voltado diretamente para eles.



Todavia, conforme cresciam durante os anos 80, um número surpreendente de tais leitores descobriu sua própria voz no reduto da mídia.



Na época em que eu cheguei ao circuito da mídia em 1993, descobri que muitos jornais, revistas e estações de rádio haviam ganhado em suas equipes pelo menos um entusiasta fiel dos quadrinhos; e esses repórteres não estavam usando efeitos sonoros!



Ele Explica por que os Quadrinhos nos Enquadram

Embora muitos tivessem, sim, uma certa queda por trocadilhos

Nossos colegas cavoucavam tudo quanto era canto. Embora os fãs dos quadrinhos fossem poucos, eles eram espertos e antenados, desproporcionalmente inclinados a "entrar na dança"...



.. e mais propensos a reconhecer as verdadeiras revoluções dos quadrinhos quando as vissem



No entanto, por mais justos e bem informados que sejam os repórteres, a indústria dos quadrinhos ainda consegue ser sua pior inimiga



Para Neil e para mim, o "sangue, sangue, sangue" de Ray Suarez não descrevia de modo algum nossas revoluções...



.. mas se algum dos ouvintes de Ray fosse no mesmo dia à loja de quadrinhos do bairro, ele não encontraria muita coisa para contradizê-lo

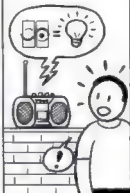


*Havia alguns elementos de horror na série *Sandman*, de Neil, mas eles raramente assumiam o centro do palco.

Qualquer que seja a fonte ou a qualidade das informações sobre quadrinhos que chegam ao público, **novos leitores prospectivos** ainda devem superar duas barreiras tradicionais...



Uma **cobertura positiva na mídia** pode criar novos candidatos a leitor...



mas uma má experiência com o **revendedor** pode afugentá-los na mesma hora



E infelizmente o estereótipo da loja de gibis **sombria, esnobe e "barrada a mulheres"** não carece de precedentes no mundo real.



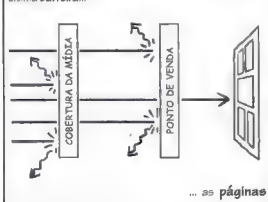
Alguns revendedores **trabalharam duro para reinventar** essa imagem, expandindo sua **base de leitores** com uma **seleção** mais ampla de materiais e com uma atmosfera que **acolhe** novos leitores em vez de **repeli-los**...



... enquanto que uma **melhor seleção** nas **livrarias** e na **Internet** expandiu as **alternativas** dos **leitores***



Finalmente, se nosso **leitor prospectivo** conseguir superar as barreiras da **ignorância da mídia** e dos **revendedores sem visão**, **encontrando de fato** a obra sobre a qual ouviu falar, ainda lhe resta uma última barreira...



Já se sugeriu que existe um número crescente de **"analfabetos dos quadrinhos"**: pessoas incapazes de acompanhar a **linguagem visual** exclusiva dessa forma



E, de fato, muitas revistas têm layouts aparentemente destinados a **frustrar iniciantes!**



*Uma faca de dois gumes, sem dúvida, já que esses revendedores podem interferir nos mercados uns dos outros

Acima: Extraído de Youngblood Nº 3, com desenhos de Nauck e Miki

Todavía, quando **destituídos dos excessos estilísticos**, os quadrinhos são conhecidos por sua **acessibilidade universal**



Ponha uma história em quadrinhos em frente à maioria das pessoas e elas acharão mais difícil **não ler do que ler!**



Pessoalmente, acho que os revendedores de gibis poderiam **melhorar a imagem pública dos quadrinhos da noite para o dia** meramente exibindo ampliações de **páginas consecutivas** em suas **vitrines***; empregando talvez um **dispositivo para folhear, manuseável pelo lado de fora****.



Afinal de contas, **este não é o produto, e sim a embalagem**



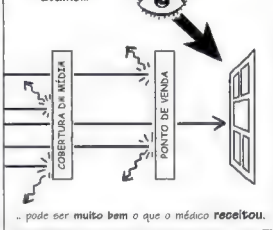
Este é o produto



E para os **99,9%** do público leitor que **jamaiz sonhariam** em entrar numa loja de gibis.



... um breve **atalho...**



A história dos quadrinhos mostrou que o meio pode ser uma **parte vital da vida cotidiana**

Acho que eles podem voltar a ser isso, mas somente se seus **guardiões** puderem recuperar sua fé no **poder desse meio**



Então, se isso **funcionar**, poderemos **cruzar os dedos** à espera de um resultado **melhor do que da última vez** em que "quadrinhos" se tornaram **marca registrada**

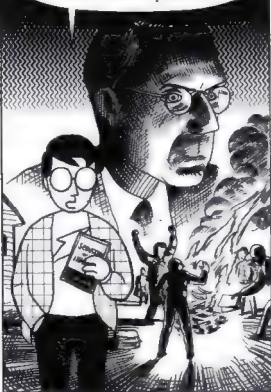


*Especificamente, **gibi** nas de revistas mais acessíveis e de interesse geral, com potencial para atrair um público mais amplo.

Descobri essa **idéia **mística** com mais detalhes em meu site.

Parece um medonho conto de fadas agora, mas houve de fato uma época em que gibis foram **queimados nas ruas!**

Em meados dos anos 50 o livro *Seduction of the Innocent* (*Sedução dos Inocentes*), do psiquiatra **Fredric Wertham**, ajudou a deflagrar as chamas de uma histeria contra os quadrinhos.



O livro de Wertham implicava os quadrinhos em toda sorte de coisas, desde a **delinqüência juvenil**, passando por **"perversões" sexuais**, até o **ódio racial!**



A ira pública recaiu com **maior ferocidade** sobre as medonhas revistas de crimes e horror, pelas quais os jovens leitores da época haviam desenvolvido um **apetite insaciável**.



Em 1954, um **subcomitê do senado** incumbido da **delinqüência juvenil** se reuniu em Nova York** para tratar do assunto.

.. um homem com um machado **eneangüentado** erguendo uma **cabeça de mulher separada do corpo**. Você acha isso de bom gosto?

Sim, senhor, eu acho... para a capa de um **gibi de horror**.



Foi um **desastre de relações públicas** para os quadrinhos.

William Gaines, editor da E.C.

Graças à **primeira emenda** da **Constituição dos EUA**, o congresso foi incapaz de **censurar oficialmente** os quadrinhos...



*Conseu te meu site para divertidos exemplos das táticas de Wertham.

**A maioria das editoras de quadrinhos se situava em Manhattan.

... mas naquele mesmo ano as editoras de quadrinhos ratificaram um estrito código de ética que dominaria a indústria por décadas e que instituiu uma autoridade com poderes para impô-lo.

APROVADO PELA
AUTORIDADE
DO CÓDIGO
DOS
QUADRINHOS



O Código dos Quadrinhos impôs as restrições mais severas a recaírem sobre qualquer meio narrativo naquela época. Foram proibidas quaisquer descrições de sangue, sexo ou comportamentos sádicos.



... mas proibiram-se igualmente quaisquer desafios à autoridade estabelecida...



... os detalhes exclusivos de quaisquer crimes



... quaisquer insinuações de "relações ilícitas" ou de aprovação ao divórcio



... quaisquer referências a aflições ou deformidades físicas



... e quaisquer alusões a "perversões sexuais" de todo tipo



Para compreender o impacto do Código, imagine que os produtores de cinema fossem submetidos a requisitos muito mais rigorosos para que um filme recebesse a classificação "livre"...

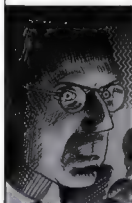
e que não houvesse outras classificações aceitáveis



Os negócios se recuperariam, mas a arte dos quadrinhos sofrera um duro golpe.



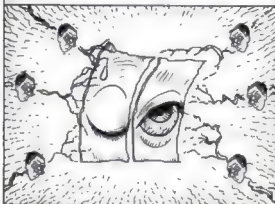
E a comunidade dos quadrinhos havia encontrado seu próprio bicho-papão



A percepção pública importa.



O ataque de Wertham aos quadrinhos pareceu gerar uma **epidemia de hostilidade pública**, mas a sua foi uma **infecção oportunista**. O sistema imunológico dos quadrinhos fora enfraquecido anos antes...



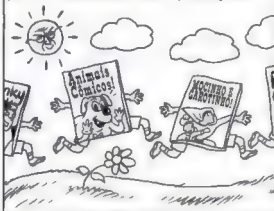
...por afirmações frequentes de que eles eram uma forma **artisticamente falida**..



.. e que as crianças eram seu único público possível.



O **Código dos Quadrinhos** ajudou a perpetuar ambas as idéias assegurando que a **maior aspiração** da naústria **durante anos** seria meramente produzir **"entretenimento inócuo"** para os jovens.



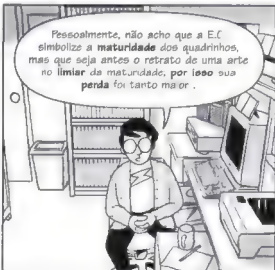
Apesar de seus excessos mórbidos, a E.C. Comics — a mais celebrada baixa do **período pós-código** — representou um marco imponente em matéria de **histórias desafiadoras e desenhos ousados e inovadores**. Para muitos, a E.C. tornou-se há muito um **símbolo da promessa dos "quadrinhos adultos"**.



Apesar de todas as suas **virtudes**, porém, os estilos característicos da E.C. eram com frequência **sensacionalistas** e seu público-alvo era em grande parte **juvenil**.



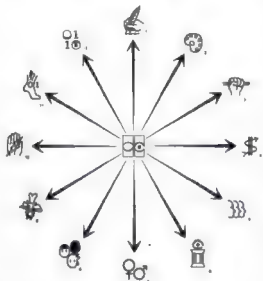
Pessoalmente, não acho que a E.C. simbolize a **maturidade dos quadrinhos**, mas que seja antes o retrato de uma arte no **limiar da maturidade**, por isso sua perda foi tanto maior.



.. e tanto mais preocupante.



No campo dos quadrinhos em língua inglesa, os últimos 15 anos produziram um número sem precedentes de simpatizantes da forma com aspirações elevadas - sendo que muitos deles alcançaram seus objetivos



Mas com tanto a conquistar em tantas frentes, o futuro dos quadrinhos não é menos precário do que nos dias da E.C. Um meio uma vez mais no limiar da maturidade.

E não faltam "guardiões da moral" preparados para detê-los nos trilhos, mesmo nos dias de hoje



Mas em vez de se concentrarem na falta de literariedade ou valor artístico dos quadrinhos, como se fez antes da Segunda Guerra Mundial.



... ou no pretense papel da forma na delinquência juvenil, como nos dias de Wertham...



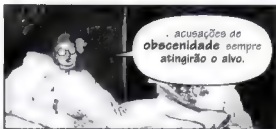
... os censores de anos recentes se concentraram exatamente no tipo de discurso em que os tribunais americanos mais soltam os cachorros.



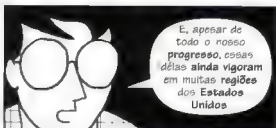
A percepção pública IMPORTA. Enquanto a comunidade em geral achar que os quadrinhos, por natureza, não têm valor social e, por natureza, só servem para crianças...



... acusações de obscenidade sempre atingirão o alvo.



E, apesar de todo o nosso progresso, essas coisas ainda vigoram em muitas regiões dos Estados Unidos



Eu, pessoalmente, considero o próprio conceito das leis contra a obscenidade entre adultos "patentemente ofensivo" e um clássico caso de intrusão governamental não autorizada..

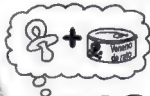
.. mas seria difícil negar que as questões envolvendo crianças e a pornografia apresentam problemas complexos..



.. ou que o direito dos pais de orientar a leitura dos filhos deve ser absoluto.



O dilema dos soldados de linha de frente dos quadrinhos — os revendedores — é que em muitas comunidades glibis obscenos são vistos automaticamente como obscenidade para crianças



Esse pressuposto é tão poderoso que num julgamento na Geórgia em 1994*, uma testemunha do governo afirmou que certa seleção de quadrinhos aprendidos poderia prejudicar as crianças mesmo que o revendedor em questão não tivesse sido acusado de vendê-las a crianças!



As modernas leis contra a obscenidade se apegam frequentemente à vaga noção dos "padrões comunitários"...



... dando a algumas comunidades a temeridade de atacar ojas de quadrinhos malvistas com vistorias confiscos e processos enviesados.



O impacto de tais táticas vai do aspecto financeiro ao estético e ao pessoal.



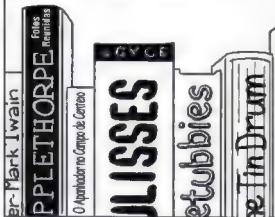
Financeiro no caso de uma indústria que luta para conquistar um módico de estabilidade e aceitação pública ao mesmo tempo que é debuxada à margem



*Leis contra o estado da Geórgia.

**Embora não se declarasse explicitamente, foi este o efeito prático do caso Miller contra o estado da Califórnia, em 1973

Estético no caso de editoras e criadores incapazes de ampliar as fronteiras do "bom gosto" em nome de sua freqüente nêmesis, a "boa arte".



E pessoal no caso dos revendedores e de suas famílias, cujas fortunas e reputações foram aniquiladas por confiscos, fechamentos e vandalismo legal



.. ou no caso de artistas como Mike Diana, que foi nformado, sob risco de punição legal...



... sobre o que, exatamente, ele poderia ou não desenhar.



Em contraste com a recuada total das editoras de meados da década de 50, os simpatizantes dos modernos quadrinhos deram os primeiros passos rumo a uma defesa legal organizada dos produtores e revendedores de gibis



www.cbldf.org**

Se tais esforços conseguirem sobreviver pelos tempos de carestia, eles permitirão que a comunidade dos quadrinhos reaja prontamente a novos ataques.



Mas até que a ignorância pública generalizada quanto ao valor potencial dos quadrinhos seja exitosamente corrigida



... a censura aos quadrinhos sempre encontrará solo fértil na mente pública.



Desse modo, assim como a desinformação sobre os quadrinhos precisa ser corrigida a curto prazo, a verdade a seu respeito precisa ser preservada a longo prazo.



*Até na privacidade de sua casa! Pura insanidade, cortesia de uma decisão do tribunal de Pinellas County, na Flórida.

**O CB.LDF oferece muito mais informações sobre tais questões em seu site (ah, e qualquer contribuição é bem-vinda).

O status dos quadrinhos aos olhos do público pode subir e cair com grande volubilidade, mas tanto um como outro efeito pode ganhar ares de permanência quando o escrutínio das instituições recaí sobre a forma



6

Mas políticas governamentais também podem ter efeitos mais sutis, como a política tributária da Califórnia, que considera os quadrinhos uma mercadoria por causa de sua suposta falta de mérito artístico**.



A atenção acadêmica, em particular, pode ter consequências duradouras tanto por conta própria como por sua influência sobre as outras instituições.



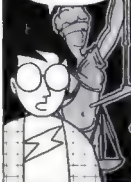
Os quadrinhos na academia podem assumir duas formas: o estudo da forma com vistas a sua criação ou a análise de revistas como empreendimento acadêmico.



A lei é uma dessas instituições, e já vimos os efeitos surgidos quando os legisladores alvejaram os quadrinhos nos anos 50*



E as leis contra a obscenidade continuam a assombrar muitos revendedores de gibis até hoje.



A longo prazo, contudo, talvez sejam instituições privadas, como universidades, museus e bibliotecas, que terão o impacto mais duradouro sobre os quadrinhos.



Aumentos recentes na primeira via foram particularmente gratificantes para nós, veteranos autodidatas***. A instrução formal proporciona uma grande oportunidade de ampliar o arsenal das técnicas quadrinísticas desenvolvidas pelos mestres da forma ao longo dos anos.

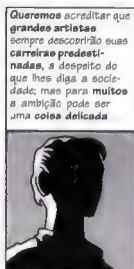
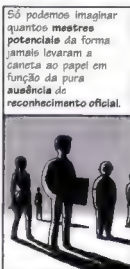


*Embora, no fim das contas, tenha sido a captação da indústria, e não a sanção legal, que deu o golpe mais severo

** Consulte pesquisa para mais detalhes sobre a disputa entre o artista Paul Mavens e o estado da Califórnia

*** Nasceu em 1962 e me encontrei em "instrução" a coisa mais próxima aos quadrinhos que pude encontrar

... e pode oferecer uma atmosfera estimulante de camaradagem, polinização cruzada e energia competitiva, que brotam de um grupo de alunos com metas comuns.



... ainda, conforme teses sobre a **sexualidade** na Archie Comics e sobre o **super-herói** como **metáfora fascista** continuaram a proliferar, um **retrato enviesado** dos quadrinhos emergiu; o retrato de uma forma condicionada exclusivamente pela cultura, destituída de toda visão independente.

Uma forma sem nenhum valor intrínseco, e sem autores.

Assim, o método do artefato cultural precisou desesperadamente de um contrapeso, e nos últimos anos esse contrapeso chegou.

... com a análise das propriedades formais de obras existentes...

... com projetos de arquivos, iniciativas de catalogação e pesquisas históricas...

.. e com o estudo das propriedades inatas da forma em si

Como tantas de nossas revoluções, as incursões dos quadrinhos pela academia ainda são experimentais, e estão longe de permanentes, mas graças ao trabalho de muitos simpaticistas da forma dentro do recinto acadêmico, um currículo bem balanceado começa a fincar raízes.

... constituindo uma estrutura dentro da qual a arte aplicada de criadores aspirantes já não parece descabida

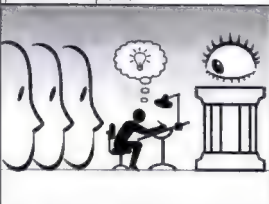
A atenção acadêmica por si só não ajudará os interesses de longo prazo dos quadrinhos sem a memória institucional mais ampla que permite às gerações aprender umas com as outras.

Felizmente, tanto bibliotecas como museus também têm demonstrado uma apreciação crescente pelos quadrinhos nos últimos anos.

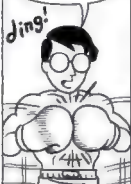
E também lá nossos "cavoucadores" estão silenciosamente fazendo a diferença



Historicamente, as grandes mentes criativas dos quadrinhos não ligaram muito para o modo como os leitores as viam, e desde que suas canetas estivessem em ação, essa ambivalência provavelmente foi positiva



Mas quando as canetas estão em repouso, o combate vale a pena.



A percepção que se tem externamente dos quadrinhos é o portão que terão de cruzar os futuros mestres...



... ela afeta a capacidade das melhores obras de encontrar seu público de direito



... pode fazer ou desfazer os quadrinhos quando o caminho se complica



... e pode definir a balança entre um construtivo diálogo entre gerações e uma amnésia cultural termina.



Enquanto os empíricos dos quadrinhos estiverem agindo em peso, o imenso potencial da forma pode finalmente obter o respeito que lhe é devido...

enquanto a realidade cotidiana das histórias e desenhos disponíveis acabarão obtendo o respeito que a obra em si pode conquistar...



para melhor ou para pior



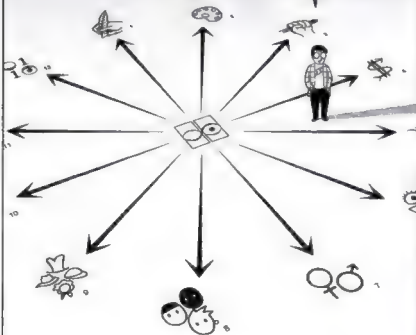
O GRANDE MUNDO

A Batalha pela Diversidade



Levar os quadrinhos adiante significa expandi-los para os lados, ampliando as fronteiras do meio em todas as direções.

As doze revoluções que escolhi para este livro são um grupo diverso, e no caso de três delas, a diversidade é um tema central.



7. Equilíbrio dos Sexos.



8. Representação das Minorias.



9. Diversidade de Gêneros.



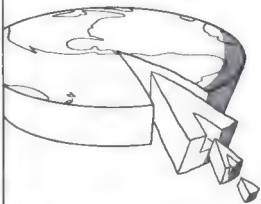
E todas as três decorrem da mesma idéia



A idéia é a de que há um **grande mundo** lá fora, um mundo contendo milhões de **histórias** potenciais contadas por milhões de **argumentistas** e **desenhistas** potenciais, capazes de conectar-se com **bilhões** de **leitores** potenciais



sendo que, de um **bolo** tão enorme, os quadrinhos só atingiram a **fatia da fatia da fatia** ..



No momento em que escrevo isso, é difícil mensurar os **leitores ativos** de gibis e graphic novels na América do Norte, mas eles estão sem dúvida **abaixo de 500 mil pessoas**

Isso é aproximadamente um em cada mil leitores potenciais.

Enquanto isso, as **tiras** em quadrinhos, mais populares historicamente, perderam terreno ano após ano, conforme **menos e menos** pessoas **ilam** jornais regularmente.



É lógico que se os quadrinhos conseguiram proporcionar um produto mais diversificado...



... suas chances de conquistar um público mais diverso aumentarão.



Mas esperar que uma comunidade profissional embasada num corpo de trabalho tão limitado a carce sozinho essa diversidade produtiva é irrazoável.



A diversidade da produção de quadrinhos refletirá inevitavelmente as experiências diversas das pessoas que os produzem...



.. Já que quando o "produto" final é entregue.

... no



CONTATO



entre criador e leitor...

... as características daquele cuja mão segura a caneta afetarão as percepções...



... daquele cujas mãos seguram a obra.



Isso se aplica especialmente à sétima e à oitava revoluções, que se referem tanto a oportunidades limitadas de trabalho quanto ao conteúdo limitado das histórias.



Desenhistas e argumentistas em ambos os grupos tiveram de enfrentar vários obstáculos ao longo dos anos..



... inclusive as desvantagens de começar pequeno (e talvez continuar pequeno)...



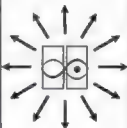
das atitudes obtusas por parte da indústria com relação a obras progressistas ou incomuns...



... e, por vezes, de preconceito puro e simples contra os próprios criadores.



Superar tais obstáculos está no interesse de longo prazo de qualquer pessoa ligada aos quadrinhos.



E aqueles que lutam por essa meta no clima mlope de hoje são alguns dos verdadeiros heróis dos quadrinhos...



... mas com todas as forças reunidas contra eles, esses heróis não têm grande chance ..



a menos que seu trabalho seja muito melhor que a média, o que ele frequentemente é...



e que eles sejam anormalmente dedicados, dispostos ao sacrifício e teimosos como o diabo..



... o que eles quase sempre são



A história do **desequilíbrio entre os sexos** é um dos males impressionantes exemplos do **potencial desperdiçado** dos quadrinhos.



Na medida em que constituíram um **"clube do Bolinha"** nos EUA, os quadrinhos abriram mão de **metade de seu poder potencial** (e de seu **público potencial**) numa única facada



Em meados da **década de 70**, para um leitor **masculino de quatorze anos** de revistas do **grande mercado**, a mera idéia de mulheres criando gibis era **exótica**.



Os poucos títulos populares **lidos por meninas** eram criados sobretudo por **homens...**



... e se houve um gênero **feito sob medida para meninos**, eram os **celebrados super-heróis**.



Naquela época, a **estante giratória** de minha loja de conveniências local representava para mim **todo o mundo dos quadrinhos**, e era um **mundo de dominação masculina**



Caro, a estante não estava contando **toda a história**, mas eu não sabia disso ainda.



Não foi senão alguns anos **depois** que descobri as **lojas de quadrinhos**, com suas **seleções superiores...**



... e descobri que havia **sim** mulheres criando gibis...



... e que elas os vinham fazendo **há muito tempo**



Embora uma **história invisível** para muitos jovens fãs de minha geração, a história das **quadrinistas femininas** de inícios e meados do século XX foi finalmente **reconstruída** nos últimos anos*.

Remontando aos **primórdios** dos quadrinhos na América do Norte...

.. é uma história que reflete **décadas** de acontecimentos, idéias e estilos...



Desenho de Rose O'Neil, 1896



Katherine Price 1915

... e em suas respectivas eras assume **facetas** muito diferentes daquelas assumidas pelos cartunistas **masculinos** contemporâneos.



Glacy Parker 1944

Não é uma história sem altos e baixos, é caro. A **escassez** de mão-de-obra durante a **Segunda Guerra** possibilitou algumas **conquistas modestas**, por exemplo, mas essas oportunidades foram em grande parte **revogadas** no clima da "volta à cozinha" dos anos 50

1942



1945



Mas durante o fim dos anos 50 e início dos 60, quando havia menos e menos mulheres criando gbs..



... a **idéia** de escrever histórias em quadrinhos arraigou-se ainda assim em meio a uma **leal** minoria de meninas que ainda as **lam**.



... e no fim dos anos 60, quando o mercado para os tradicionais "quadrinhos de menina" estava nas últimas, aquelas mesmas jovens artistas tiveram de criar **seus próprios** mercados para se fazerem ouvir..



.. o que pode muito bem ter ocorrido.



por elas não serem "meninas tradicionais"

*Em grande parte graças a *Women and the Comics* (As Mulheres e os Quadrinhos), de Trina Robbins e Cat Yronwode, e aos subsequentes livros de Robbins sobre o tema (ver bibliografia)

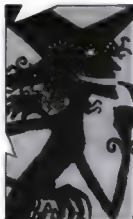
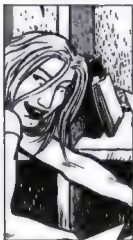
Quadro com Desenhos de Grace Drayton, Virginia Huseet, Da e Corner, Da e Meese, Hilda Terry e Christa Smith (Luzinha criada por Marjorie Henderson)

Em paralelo com revoltas nacionais contra o status quo conservador, as cartunistas do período "underground" criaram obras cruas, emocionalmente honestas, politicamente carregadas e sexualmente francas



Aline Kaminsky-Crump

... mas o atual campo das mulheres cartunistas, em seu conjunto — embora ainda constitua uma minoria — é numeroso demais, e sua obra é por demais variada, para que o classifiquemos como uma espécie de "movimento"



Essas mesmas qualidades, aproximadamente 30 anos depois, ainda estão presentes nas obras de muitas cartunistas de destaque...



Carol Lay



Phoebe Gloeckner



Lynda Barry



Julie Doucet



Roberta Gregory



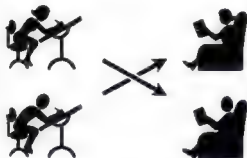
Fiona Smyth

Após anos acumulando obras vastas e consistentes em todos os gêneros, desde a autobiografia, passando pela ficção científica e os paralelos urbanos, até a alta fantasia, o mundo de cada uma dessas criadoras sobrepõe em muito a novidade de seu sexo aos olhos de todos, exceto do mais míope dos leitores

Fleira superior (da esquerda para a direita): Jessica Abel, Carol Swain, Carol Lay, Linda Medley, Leela McCormick e Colleen Doran. Fleira inferior: Megan Kelso, Trina Robbins, Mary Fleener, Leela McCormick, Lynn Johnston, Jill Thompson.

*Talvez isso seja mais bem exemplificado pelas muitas artistas que figuram na antologia Twisted Sisters, em dois volumes (ver bibliografia).

E com essa diversidade, um **cruzamento crescente entre leitores e autores de sexos opostos** vem ganhando espaço.



Apesar de toda sua amplitude, porém, as últimas décadas dos quadrinhos femininos apresentaram alguns **traços comuns**, e estes, sejam **inatos** ou **culturalmente influenciados**, constituem um importante fator na dinâmica de nossa **sétima revolução**.



Entre eles: uma **ênfase consistente na caracterização e nas nuances emocionais** – com as consequentes diferenças na **estrutura das histórias**.



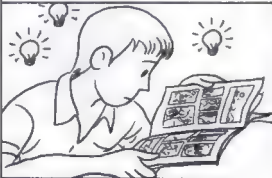
Quadrinhos de **Finder**, de Carla Speed McNeil

... e uma maior **ciência do plano pictórico**, com um **decréscimo no uso da profundidade de campo ilusionista**.



Nowhere, de Debbie Drechsler

Esse **novo viés sobre uma forma de arte** (e sobre a vida em geral) pode abrir muitas portas para leitores de **ambos os sexos**. Sei disso por experiência pessoal, já que minha descoberta na juventude dos quadrinhos **Elquest**, publicados autonomamente por Wendy e Richard Pini, mudou minha concepção do **potencial** dos quadrinhos.

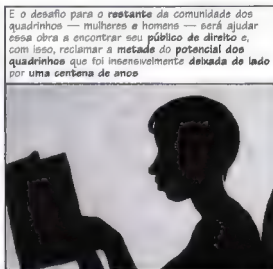
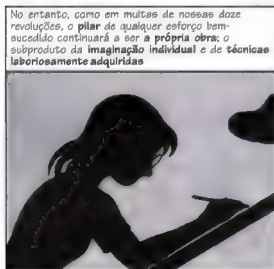


Esse encontro com o **trabalho de um criador** fez uma **diferença crucial** no modo como optei por fazer meus **quadrinhos** daquele momento em diante.



Se eu fosse uma **menina** na época, esse talvez tivesse sido meu **único incentivo** para a criação de quadrinhos.





*A discriminação desabrida pode ser mais difícil de mensurar ou provar no atual clima de prevenção contra assédios, mas correm por aí algumas genuínas histórias de horror.

**A mágoa pessoal de Dave Sim tornou-se questão pública em meados da década de 90, após publicação em sua série Cerebros, de uma seção textual sobre as mulheres.

Nossa oitava revolução, a luta pela **representação das minorias**, tem similaridades com os esforços envolvendo os **problemas de sexo**



8

Ambos tiveram de confrontar **atitudes estreitas por parte da indústria**, as **desvantagens de começar pequeno** e o sempre presente espectro do **preconceito cego**



Mas um importante fator separa a causa das **minorias por etnia, classe, religião, nacionalidade, orientação sexual e aptidão física** da causa sexual.



Apesar de toda a atual **opressão e discriminação contra as mulheres**, é raro o homem que não **interaja com o sexo oposto** todos os dias – ou a cada hora.



Mesmo quando as **interpretações** desse discurso são **distorcidas**, as informações estão ao menos **disponíveis** para quem se dispõe a **ouvi-las**.



Mas em partes da América do Norte, como em outros lugares, é possível que membros da maioria passem **meses ou até anos** sem **travar diálogo com pessoas negras**, nem **conversar com gays assumidos**, nem ir além de sua própria língua.



Mesmo quando os **preconceitos externamente visíveis** se reduzem, a **ignorância** pode **persistir**.

Com isso, o **isolamento cultural das minorias** pode ter uma **ordem de magnitude maior**



Como resultado, acho que **esta** revolução, **male** ainda que **a anterior**, está **vitalmente ligada** às experiências daquele cuja **mão segura a caneta**.



Em outras palavras: quem **faz** importa.



Este, porém, é um **conceito perigoso**, sujeito a **mal-entendidos**; por isso, será tão **preciso** quanto possível.



É uma clara bobagem dizer que **nenhum** membro de um dado "grupo" deve escrever sobre **outro** grupo. A **ficção exige** positivamente que nos aventuremos **além** do mundo de nossas experiências.



Dizer que **nenhum escritor branco** deve criar um **personagem negro**, por exemplo, constituiria um **claro exagero**...



...e, como **corolário fatal**, seria francamente **tóxico**.



Todavia, é razoável dizer que, quando se trata de uma **condição social** ou **física** que somente uma **minoria** experimenta, os **membros** dessa **minoridade** terão vantagem em **retratá-la**.



O máximo que os outros fazem é **presumir**.



E embora pressupostos sejam **inócuos** em matéria de **dragões** e **naves espaciais**...



... eles podem criar uma **visão distorcida** na cultura popular quando membros de uma dada **minoria**, por qualquer razão, têm pouco ou nenhum **foro próprio**.



A **cor da pele** tornou-se um assunto popular quando **argumentetistas e desenhistas** americanos se empenharam em dar voz a preocupações **afro-americanas** — com resultados previsivelmente **ambíguos**.



Lanterna Verde e Aneludo Verde, de *Green Lantern* Neal Adams.

... como num sistema que deixava o trabalho num único par de mãos.



Pouco a pouco, as fileiras dos **quadrinistas freelancers** começaram a assumir **mas cor**, e no início dos anos 80 um grupo **multicultural de argumentetistas e desenhistas** chamado **Milestone** firmou uma **aliança** com a editora **DC Comics** para produzir uma **linha de heróis** **multiculturais**.

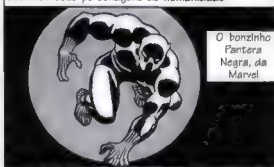


Milestone Media

Foi esse o caso quando comecei a ler quadrinhos em meados dos **anos 70**: época em que alguns **argumentetistas** do **grande mercado** começaram a abordar **diversas questões sociais**.



Super-heróis negros começaram a surgir ocasionalmente, mas suas equipes de criação **brancas** pareciam muitas vezes **incertas** quanto ao modo de apresentar **modelos** positivos sem destituir seus personagens de **humanidade**.



O bonzinho Pantera Negra, da Marvel

Apenas de alguns malogros, porém, o problema não estava tanto nesta ou naquela **abordagem criativa**...

A iniciativa foi **criticada** na imprensa da área por membros da organização **afrocêntrica ANIA***, que considerava o acordo **uma traição**.



*Da palavra em swahili que significa "proteger e defender"

Embora eu esteja mal qualificado para julgar o debate que se seguiu*, em termos gerais ele versou sobre temas como a independência, o orgulho e o valor (ou ausência de valor) inerentes à aceitação do grande mercado



Static, da Milestone Comics, por Dwayne McDuffie. Robert Washington e John Paul Lee e Steve Meyers**



Huru Son of Auser, de Kager Banna, publicado pela Hirocentric Editora, membro da ABRA

e englobou exatamente o tipo de questões morais espinhosas que os gibis de super-heróis pareciam feitos para ignorar.



... e das quais escritores brancos como o de vocês não faziam a menor idéia



ndo além das meras moralidades dos quadrinhos de super-heróis, outros criadores independentes recorreram a experiências pessoais para romper os parâmetros de modelo, vítima ou estereótipo que haviam limitado os autores do grande mercado nos anos 70 e 80.



Em 1993, Ho Che Anderson, um artista canadense negro, causou grande celeuma retratando Martin Luther King como um ser humano falível, e como um grande líder, na graphic novel King

Martin, você é um cara engraçado. Diz que não liga para essas coisas materiais... e então só o bolei nesse entê hospedado. E o modo como eu dei das roupas. E ainda tenta me dizer que não dá a mínima para essas coisas materiais. Fala a verdade.



Ben, não digo que não ligo. Ocorre que acho importante muita aparência ou o modo como se comporta um homem na minha posição, uma figura pública. As pessoas não estavam tão dispostas a ouvir meus discursos se os apertasse destruído. Você trabalha com a NAACP, DePhoe, e



Uma década antes, o número de personagens interessantes mexicanos e mexicano-americanos nos quadrinhos triplicara da noite para o dia com o lançamento de Love and Rockets, dos irmãos Hernandez



E já há mais de duas décadas, os criadores judeus-americanos Art Spiegelman e Will Eisner fizeram da herança pessoal uma peça central de suas obras mais celebradas



No Coração da Tempestade, de Will Eisner



Maus: A História de um Sobrevivente (mais uma vez), de Art Spiegelman.

*Pens que fui um absoluto não participante, mas este livro é uma produção da DC Comics — de modo algum um território neutro!

**Na imagem: Capote de Deryn Cowan e Jimmy F. Mott.

A história dos criadores judeus nos EUA tem um aspecto curioso. De modo algum sub-representados na indústria novorlocuina de quadrinhos, a tradição judaica ficou no entanto totalmente invisível para os leitores de quadrinhos durante muitos anos*.



Diversamente do que ocorre com atores, políticos ou atletas, as histórias pessoais dos quadrinistas muitas vezes se perdem por trás das histórias que eles escrevem e desenham.



Argumento de Stan Lee. Desenhos de Marie Severin e Frank Giacoia

Recompor a história da participação das minorias nos quadrinhos pode ser uma tarefa amedrontadora quando o nome de um cartunista for talvez o único ponto de partida do pesquisador



.. ou mesmo quando um ambiente hostil houver levado a uma imagem pública incompleta ou mascarada



Penso às vezes que George Herriman é um símbolo adequado para este século de histórias ocultas.



A tra Krazy Kat, de Herriman, é freqüentemente citada como uma das melhores, se não a melhor história em quadrinhos do século



Pouco se sabe sobre o histórico familiar de Herriman além do fato de que sua certidão de nascimento, de 1880, o classifica como "de cor"



.. que de certa feita ele disse a um amigo ser mestiço e acreditar, por seus cabelos crespos, que tivesse algum "sangue negro"



.. e que, sonda quer que fosse, ele quase nunca era visto sem o chapéu na cabeça.



*Entre os muitos outros criadores de destaque que são ou eram judeus: Jerry Siegel e Joe Shuster (Superman), Harvey Kutzman (Revista Mad) e Ne. Gorman (Sardman).

Como no caso das alunas da **Wimmens' Comix**, quadrinistas gays e lésbicas também deixaram sua marca nos últimos anos mediante **esforços coletivos**.

... e graças a obras individuais de grande extensão que **transcendem a identidade grupal** sem a necessidade de abandoná-la.



Na graphic novel **Stuck Rubber Baby** (1995), de Howard Cruse, o valor do **testemunho emocional** em primeira mão é vividamente demonstrado por um tipo de narrativa franca e de alta textura que o mero "presumir" jamais alcançaria

Qualquer que seja a "categoria" — os deficientes, os marginalizados políticos, os carentes, os desprezados — já houve provavelmente alguma tentativa de expor seu problema em quadrinhos

Uma série formidável de obstáculos precisa ser superada para que que quer uma dessas tentativas tenha sucesso; mas a cada ano uns poucos espíritos valentes aceitam o risco...



... e todos os anos conseguem ter seus livros impressos, distribuídos e dispostos nas estantes das lojas de gibis

... para então, a exemplo de **todo mundo**, tentar freneticamente descobrir algum jeito de chamar a atenção dos **99,9%** de seu público potencial que mal sabe que essas histórias existem



*Embora o RB seja Ração Cruse fez um uso intenso de sua história e experiências ao escrevê-la.

É em nossa **nona** revolução,
a **Diversidade de Gêneros**,
que esse desafio é enfrentado
mais diretamente

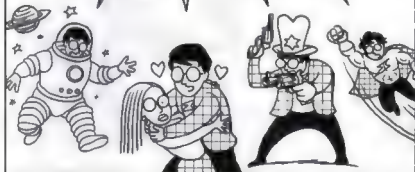
A **Diversidade de Gêneros** é
um **resultado-chave** de nossas duas
revoluções anteriores, e também as
comporta, num certo sentido.



Ela também
confronta muitos
dos mesmos
obstáculos.



Como muitas palavras, "gênero" tem uma **definição evolutiva**. Aqui eu a uso para designar uma **ampla categoria de ficção ou não-ficção** em quaisquer meios de comunicação que **pressuponham** certos elementos de **estilo** ou **conteúdo**.



Entre os **gêneros populares** que figuram
nas estantes das
atuais **lojas de gibis**
estão:

1. **Revistas de super-heróis...**



2...



...



Mas não
precisamos
nos ater a
vendas.



Na verdade,
as coisas têm
estado um
pouco melhor
nos últimos
anos



No início dos anos 90, histórias **autobiográficas*** se tornaram suficientemente comuns entre os autores independentes para merecerem sua própria seção nas lojas de gibis.



Joe Matt –
Peepshow



Chester Brown
– Yummy Fur



Seth –
Palookaville

... e seu estilo **confessional e autodepreciativo** tornou-se familiar o bastante para merecer paródias.



(E está esperando Godot?)
(Slen)

Parcialmente **em resposta** a isso, um corpo crescente de **ficção naturalista** começou a ganhar enfoque como um **novo e fértil território** para os cartunistas norte-americanos. Embora saudáveis por sua falta de um "estilo" comum, qualidades como o **understatement**** dramático, a **caracterização pormenorizada e sutil**, e **desenhos claros e despretensiosos** estão se tornando associados a essa tendência.



Dan Clowes –
"Caricature"



Jessica Abel –
"Jack London"



Seth – "Clyde Fans"



Adrian Tomine –
"Alter Ego"

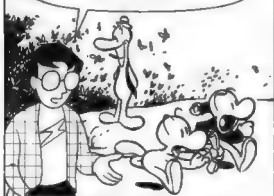


Jordan Crane –
"Floating"



Matt Madden –
"Black Candy"

Enquanto isso, **Bone**, de Jeff Smith, assinalou um retorno à **fantasia** para **qualquer idade***** e conquistou um público leal e entusiasta.



A **superioridade do artesanato**, dos temas **humanistas** e do **humor leve** de **Bone** se refletiram em vários de seus melhores contemporâneos e deu aos gibis de fantasia um **novo sopro de vida**.



Akiko, *vc*
Mark Crilley



Castle
Waiting, de
Linda Medley



Scary
Godmother, de
Jill Thompson

* Muitos deles do Canadá, por alguma razão

** O *understatement*, termo sem tradução precisa entre nós, é o ato de atenuar o peso de um fato – de dizer menos do que ele sugere. (N. do T.)

*** *Elfquest*, de Wendy Fini, foi um porta-estandarte nessa categoria durante toda a década de 80 (apesar de algumas passagens mais adultas).

Recentemente, uma estética **minimalista** atraiu um **número significativo** dos principais **novos talentos** dos quadrinhos.



John Porcellino



Tom Hart



James Kochalka



Brian Ralph



Ron Regé



Craig Thompson



Jason Shiga

Outros gêneros, como o **romance**, acharam o atual mercado **hostil** e seu **público-alvo** difícil de atingir.



Empty Love Stories, de Steve Darnall e outros (desenho de Colleen Doran).

Uma ala agressivamente **experimental** também se formou. Embora sob alguns aspectos contraditórios com a **idéia mesma** de estilo comum, tais abordagens compartilham um **espírito** comum de **exploração formal** e **desafio intelectual**.

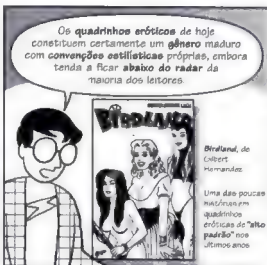


Name Novelty Library, de Chris Ware

Jack's Luck Runs Out, de Jason L. Etie

The Wiggly Reader, de John Kerschbaum

Speedy, de Warren Craghead



Birdland, de Gilbert Hernandez

Uma das poucas exceções em quadrinhos eróticos de "alto padrão" nos últimos anos

Alguns gêneros, como o **crime**, só podem ostentar uma ou duas **obras de destaque**; o que não basta para conquistar uma boa **presença de mercado**.



Stray Bullets, de David Lapham

E, claro, há quadrinhos e criadores que simplesmente **desafiam** todo tipo de **categorização**; muitas vezes para seu **crédito** (**esteticamente**, quando não **comercialmente**)...



Frank, de Jim Woodring

You Are Here, de Kyle Baker

Jupiter, de Jason Sandberg

Cerebus, de Dave Sim

... assim como há **categorias** a que muitas histórias pertencem por **nome**, mas não necessariamente por **espírito**.



Gêneros raramente criados a partir de um único velo



Quando **Batman** estreou em 1939, na revista bimensal **Detective Comics**, era o gênero **detetivesco** que determinava grande parte da estrutura das histórias.



Embora o super-herói como **premissa** para um roteiro fosse popular desde o primeiro dia...



... levaria **décadas** para que o gênero dos super-heróis, como o conhecemos hoje, atingisse a **maturidade***



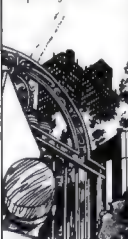
Nos anos 60 e 70, o veterano Jack Kirby concentrou-se no tema central das histórias de super-heróis – o **PODER** – e o converteu no **motivo central** também dos **desenhos** do gênero; desafiando todos os desenhistas **subseqüentes** a tentar **superá-lo**.



Até hoje, quase todos os quadrinhos de super-heróis se conformam aos **pré-requisitos** do gênero da **anatomia musculosa**



... da **profundidade** de **campo** **exagerada**..



.. e de **perigos** sempre **maiores**



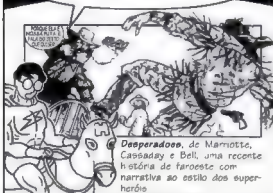
Após 60 anos de **mutações**, o gênero dos super-heróis incorporou atualmente centenas de **“regras”** estilísticas embutidas que determinam a **estrutura narrativa**, a **composição** das páginas e o **estilo** dos **desenhos**



*... ou de **seriedade**, dependendo de seu ponto de vista.

Veja o fim do livro para os créditos dos desenhos e o copyright.

e quando a comunidade treinada nesse campo se aventura em outros gêneros, ela tende a levar de carona muitas dessas regras



Desperadoes, de Marmotte, Cassaday e Bell, uma recente história de faroeste com narrativa ao estilo dos super-heróis

Esses cavalos de Tróia nem sempre são culpa dos criadores, porém. Do ponto de vista da editora, pode ser suicídio comercial fazer a coisa de outro jeito.



Este é o mais persistente dilema de ovo-ou-galinha no mercado dos quadrinhos: como tornar as lojas de gibis atraentes para novos tipos de leitor se esses leitores nunca põem o pé nelas.



É fácil constatar como os quadrinhos se metem nessa encrenca. Como tudo no varejo, as coisas começam com a dinâmica dos recursos limitados.



Neste caso, o recurso limitado conhecido como espaço de prateleira*.



Se você for um revendedor com 26 opções em sua paróia**, poderá vender todos os tipos de revistas de "A" até "Z" (como, aliás, o mercado outrora fazia).



Mas se você estiver pagando os olhos da cara por cada centímetro da loja, e descobrir que as revistas de "A" a "C" vendem cinco vezes mais cópias...



... será uma mera questão de tempo até que você queira - ou precise - fazer algumas mudanças.

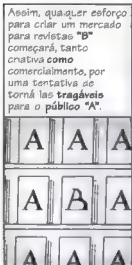
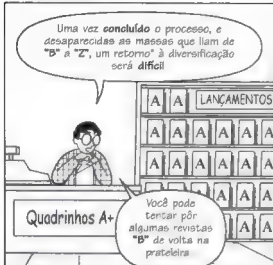


Sua base de leitores pode diminuir como resultado, mas seu lucro por centímetro vai subir, e no dia-a-dia essa pode ser a única coisa em que você pode se dar ao luxo de pensar.



*Especificamente, as prateleiras (ou estantes) das lojas de conveniência, em todas, a seu tempo, pelas lojas especializadas em quadrinhos.

**Estamos na Terra dos Exemplos aqui, queira ter isso em mente.



*Quase todos os 100 títulos mais vendidos em outubro de 1999 eram revistas de super-heróis (ou quase super, como Xena e "Stone Cold" de Steve Austin).



O vigilante Rorschach de *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons

A Vitória Apada, de Astro
City, de Kurt Busiek.
Desenho de Brent
Anderson

Alguns acham que o gênero dos super-heróis e as revistas em quadrinhos foram feitos um para o outro; que é meramente o caso de "os quadrinhos fazerem o que fazem melhor".



Eu discordo nos dois casos. **Primeiro:** Não acho que haja algo intrínseco nos quadrinhos que os restrinja a tais fantasias de superpoder.



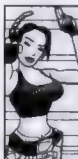
Segundo: Há anos que não somos os "melhores" nesse campo.



O mercado de quadrinhos japonês e europeu do pós-guerra demonstrou enfaticamente que a forma pode prosperar em **dezenas** de gêneros ao mesmo tempo, sem depender de sujeitos em colantes...



.. enquanto que no cinema, na TV e nos videogames, uma onda de **super-heróis e fantasias de superpoder** aparentadas vem capturando a imaginação de muito mais crianças do que qualquer de seus predecessores quadricrômicos.



Os super-heróis têm a ver antes de tudo com o desempenho de um papel - com tomar-se o personagem.



Discuti, em *Desvendando os Quadrinhos*, por que acho que a forma possui um grande potencial inexplorado para a participação do público.



Mes no ramo das fantasias de superpoder em primeira pessoa, ao qual pertencem os super-heróis, uma nova tecnologia já vem desancando os quadrinhos, e só vai ganhar mais força nos próximos anos.



Os Quadrinhos já não podem se dar ao luxo de pôr todos os seus ovos na mesma cesta, e um número crescente de criadores e empresários vem admitindo isso.



Mas outros vêem o encontro final dos super-heróis com os quadrinhos como historicamente inevitável: uma espécie de "destino manifesto"



Acho que o desenvolvimento dos gêneros em geral pode ter sido inevitável...



... mas a ascensão de qualquer gênero, a meu ver, é em grande parte um processo arbitrário.



Infelizmente, não há meios de recriar o século XX com outras variáveis para testar esta idéia...



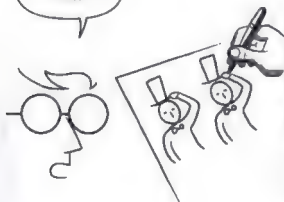
Mas em nossas imaginações



podemos ao menos postular um mundo em que as revistas em quadrinhos nunca existiram...

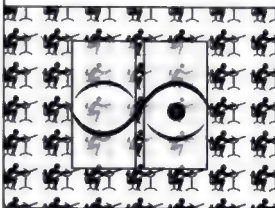


e então propor uma idéia simples nesta tela em branco:



Comunicar uma narrativa de algum tipo pondo uma imagem após outra.

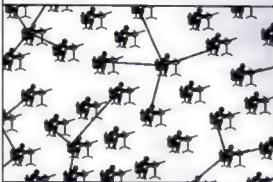
Então, dar papel e caneta a mil argumentistas e desenhistas, sem lhes transmitir nenhuma diretriz quanto a conteúdo e estilo; dizer-lhes que podem usar palavras se quiserem; e deixá-los à vontade.



O resultado desta experiência com mil artistas seriam mil visões diferentes da possível configuração da forma.



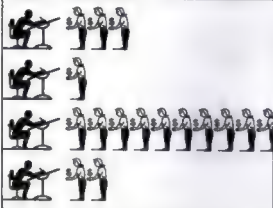
Algumas dessas visões exibiriam sem dúvida assuntos, estilos ou sensibilidades comuns, mas presumindo-se que cada artista trabalhasse separadamente de seus colegas, tais elos comuns seriam coincidência (embora pudessem decorrer de influências societárias em comum).



Se deixássemos então que os criadores lessem o trabalho uns dos outros, membros do grupo começariam a se influenciar mutuamente, e alguns seriam mais limitados que outros.



Similarmente, se disponibilizássemos o subproduto da experiência para a venda, algumas obras teriam maior demanda que outras.



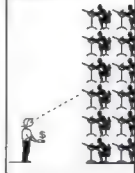
Ambos os padrões levam à formação de grupos em torno de estilos, assuntos e artistas específicos



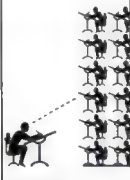
Os artistas e as obras pertencentes a tais grupos teriam certas vantagens coletivas sobre os desgarrados que permanecem sem filiação:



Uma: Eles seriam vistos como parte de algo maior, melhorando seu reconhecimento como grupo e a reincidência de consumo.



Duas: Eles ofereceriam a novos criadores uma **visão coerente do meio**, que poderia ser rapidamente **absorvida**.

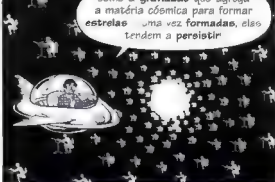


Três: Graças às **economias de escala**, os produtores dos maiores grupos poderiam obter uma **vantagem econômica**.

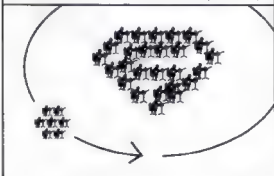


Em outras palavras, as forças que favorecem a **formação dos gêneros** são muito mais intensas que as forças que contribuem para sua **dissolução**.

Como a **gravidade** que agrega a matéria cósmica para formar **estrelas** uma vez formadas, elas tendem a **persistir**.



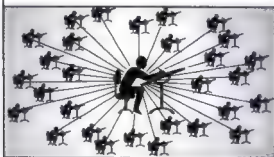
As mesmas forças que dão aos gêneros uma **vantagem** sobre os **não-gêneros** também conferem aos gêneros **maiores** uma vantagem sobre os **gêneros menores**, com o que os últimos se **dissolvem** ou em muitos casos **orbitam** em torno dos primeiros (como faroestes e obras de ficção científica com vernizes de história de super-heróis)



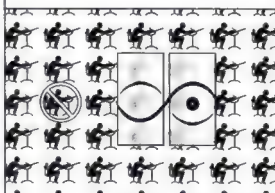
Quando combinados com o **conturbado ambiente de negócios** e com o limitado **espaço de prateleira** já mencionado, toda a **face pública** de uma forma de arte pode ser **reduzida** com o tempo a um **único gênero**.



Se este for um caso de **"sobrevivência dos mais aptos"**, então o resultado pode de fato ter estado perto de **inevitável**, mas após a **concepção a sobrevivência do maior** é com mais frequência o caso; e a **concepção** em si é moldada pelas **idiosincrasias de criadores individuais**; idiosincrasias que podem ter sido emuladas durante **décadas** por um grupo crescente de **admiradores e imitadores**.*



Retorne ao **início do exercício dos mil artistas**, **remova** aquele artista influente da linha e **refaça** a experiência, e você pode acabar ainda assim tendo um **único gênero... mas teria sido o mesmo?****



*Artistas que, apesar de sua devoção ao criador original, podem estar incertos quanto a qual de suas muitas pessoas é seria o negro arte puro da obra

**Exemplo da vida real: E se Jerry Siegel jamais houvesse conhecido Joe Shuster?

O fenômeno do **artista** ou **estilo popular** pode parecer menos sujeito a **mudanças** quando visto como **subproduto da cultura em geral**.



... mas o **grande público** muitas vezes fica **desilustrado** pelos mesmos indivíduos **idiossincráticos** que **deslumbra a comunidade criativa**.



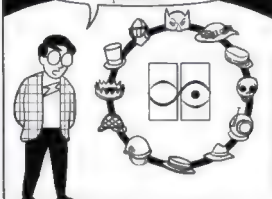
... e na época imediatamente posterior a sua **concepção**, a popularidade de um gênero pode ser um produto da **moda passageira**, do **espírito de época** ou das **condições temporárias de mercado**.



Em alguns sentidos, a **batalha pela diversidade de gêneros** é uma **batalha contra a própria Idéia de gênero**.



Afinal de contas, um **número maior de gêneros** poderia ser visto tão-somente como um **número maior de gaiolas** **regradas para enjaular os quadrinhos**.



No caso do **artista** que **tenciona não seguir regra alguma** ..



.. as chances de **descobrir um lugar na prateleira** de alguém são pelo menos **ampliadas** num **mercado diversificado**...



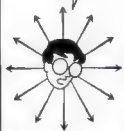
.. e quanto aos que **selecionam** com minúcia suas regras, é possível **descobrir toda uma riqueza de técnicas** observando-se os que já estão no campo há algum tempo.



Em parte alguma isso foi demonstrado com mais viveza do que no **mercado de quadrinhos do Japão** no pós-guerra.



Os **gêneros dos quadrinhos** se **diversificaram** **lucramente** no **Japão** nas **décadas de 50 e 60**, e, conforme cada gênero **crescia**, fazia-o de uma **forma diferente**.



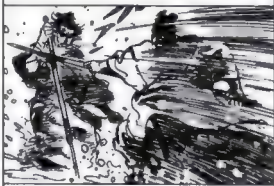


A clássica revista de beisebol *Dokaben*, de Shinji Mizushima, por exemplo, apresentava um visual físico elástico que capturava perfeitamente a movimentação e a dinâmica do jogo

Dragonball e *Dr. Slump*, de Akira Toriyama, destilavam comédia e absurdos infantis em seu perfeito veículo estilístico.



O gênero dos samurais evoluiu ao longo dos anos até incorporar um estilo de linhas gestual e impetuoso, retratando a violência da era, bem como o sabor de antigas ilustrações lineares.



Desenho de Goseki Kojima

E num sem-número de quadrinhos românticos escritos por Riyoko Ikeda e outros, os conflitos emocionais interiores eram visualizados em colagens de rostos e em efeitos simbólicos e expressionistas, que removiam a ênfase de relações externas em favor de relações emocionais internas



Esta última abordagem é particularmente reveladora ao comparada aos hábitos arraigados de quadrinistas dos EUA.



No livro justamente intitulado *Como Desenhar Quadrinhos ao Estilo da Marvel*, o desenhista John Buscema nos mostra um diálogo em três quadrinhos.



... e então redesenha os mesmos quadros no estilo dinâmico (ou seja, um Kirby aprimorado) da Marvel Comics de então.

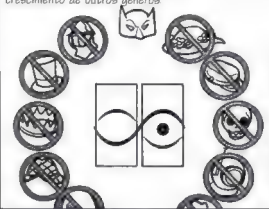


Todavia, em ambos os exemplos as relações feéricas são reiteradas em quase todos os quadrinhos!

Como peças de um jogo reunidas para um confronto, sempre atentas à posição do outro indivíduo



Este e outros incoerentes maneirismos encontram-se tão profundamente arraigados nos quadrinhos americanos que mesmo os criadores "alternativos" têm dificuldade para escapar a eles; o que inibe o crescimento de outros gêneros



Um exame consciente dessas tendências pode ajudar os artistas a romper o casulo, mas o maior progresso virá das mesmas fontes de sempre: os esforços individuais de artistas com uma visão intensa demais para ser contida



Sob alguns aspectos, a luta pelo equilíbrio entre os sexos e pela representação das minorias pode parecer desavir-se com as questões de gênero.



As duas primeiras defendem um corpo de obras que represente o mundo tal como ele é, e todavia a terceira parece voltar-se a nossa necessidade de escapar do mundo.



Por ironia, muitas vezes são aqueles indivíduos mais versados nas duras realidades da vida que crescem menos inclinados a revisitá-las na ficção.



Alguns na ala progressista dos quadrinhos tendem a zombar da ficção escapista. Eu mesmo já vez transmita essa impressão



Mas em última instância todos os leitores desejam ser transportados pela ficção, mesmo que a viagem seja através de um espelho do mundo que já conhecemos...



... e na medida em que ninguém nos permitiu escolher o mundo em que nascemos, uma breve escapada parece um desejo simples, um dos muitos que os quadrinhos podem satisfazer

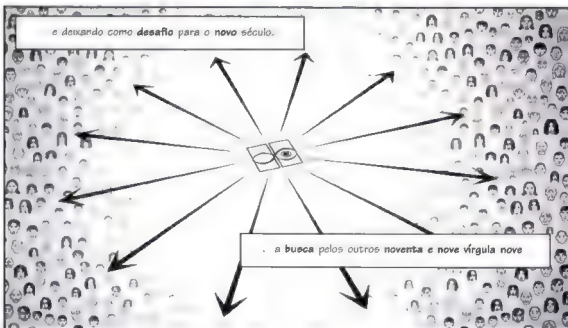


Como eu disse em *Desvendando os Quadrinhos*, acredito que esta forma pode lidar com praticamente qualquer coisa que lhe atrairmos; qualquer assunto, qualquer meio físico, qualquer estilo

Os limites raramente estiveram nos quadrinhos em si, mas antes na imaginação daqueles que trabalharam com eles; deixando uma forma de arte já contenciosa que não pôde demonstrar mais que um décimo de um por cento de seu potencial



e deixando como desafio para o novo século.



a busca pelos outros noventa e nove vírgula nove





PARTE

2

PEGANDO
UMA
ONDA

O SEGREDO DAS FERRAMENTAS

Algumas Idéias sobre os Computadores

01001010010110010101011001010

Quando eu estava no ginásio no início dos anos 70, meu pai me falou de um antigo computador chamado Whirlwind



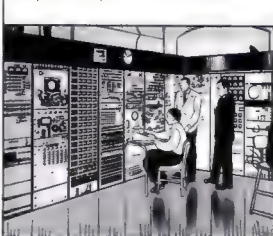
O Whirlwind era um dos grandes computadores de válvulas de vácuo, construído por pesquisadores do MIT por volta de 1950 e instalado nos Laboratórios Lincoln, não muito longe de onde cresci.



Ele disse que o computador chegava a empregar mais de 12 mil válvulas de vácuo e 20 mil diodos.



Ocupando 290 m² em dois andares, era o maior e mais potente computador na face da Terra.



E então ele disse:

E hoje, em minha empresa, poderíamos construir um computador mil vezes mais potente que o Whirlwind.



.. e ele teria o tamanho deste cinzeiro.

A cada **sete** anos, ele disse, os computadores se tornavam **dez** vezes mais **potentes**, conforme mais e mais **circuitos** podiam ser compactados no **chip** padrão.

Perguntei: não existe um limite? Até que ponto as coisas podem ficar menores?

Meu pai respondeu que até o comprimento de onda de um fóton.

Passaram-se **25 anos** desde aquela conversa, e a previsão de meu pai demonstrou-se no mínimo **moderada**. Na verdade, a **lei** do comprimento de onda de um fóton tem sido **trazida à baila** ultimamente juntamente com **idéias** para **superá-la**.

O "**sete**" e o "**dez**" de meu pai eram uma remota variante do que se tornou conhecido como "**Lei de Moore**", em virtude da previsão feita pelo pesquisador Gordon Moore em 1965 de que a densidade dos circuitos de **semicondutores** se **duplicaria** a cada ano e meio; **idéia** que sofreu uma **mutação** na imaginação popular e passou a prever o progresso em **todas** as áreas da **computação**...

Moore

... e, para alguns, tornou-se um artigo de fé segundo o qual uma era de **mudanças** assombrosas estaria **começando**.

Evidentemente, a "**lei**" de Moore é tudo, menos uma lei. Não existe **prova** lógica de que tal **crescimento** exponencial não **parará** nos **trilhos**.

Mas numa impressionante **inversão** do raciocínio tradicional, parece cada vez mais **radical** prever a **ausência** de tais **mudanças**...

e cada vez mais **seguro** presumir que as **mudanças** se tornaram, e continuarão sendo, as **constantes** companheiras de nossa cultura.

Meu primeiro computador*, comprado no fim de 1992, proporcionou minha primeira exposição concreta à curva íngreme da Lei de Moore...

Ding!



... conforme eu contemplava, com espanto, quão rapidamente cada nova geração de máquinas suplantava a anterior.



Enquanto escrevo isso, menos de oito anos depois, os descendentes mais econômicos de minha primeira máquina já têm doze vezes sua velocidade, vinte vezes sua memória e oitenta vezes sua capacidade de armazenamento!



Tudo isso por trezentos dólares a menos!

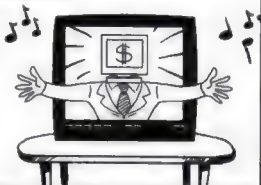
E na época em que você ler isso, essas novas máquinas já parecerão lentas, fracas e caríssimas!



Conforme as vendas de PCs subiram, subiu igualmente a percepção pública do ritmo alucinante das mudanças, e com ela veio um aumento na badalação e na especulação precipitada.



Fabricantes de micros e comerciantes online aproveitaram a animação pública e tentaram redirecioná-la para seus próprios produtos e serviços, prometendo levar as maravilhas de um admirável mundo novo aos lares dos consumidores.



No entanto, esse mundo ainda não cabe num gabinete de CPU, e certa desilusão talvez seja inevitável.

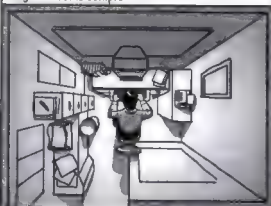
Tem o recibo aí?

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

REGRAS PARA REVOUÇÃO



Enquanto isso, muitos profissionais digitais trabalham num mundo menos idealista do que aqueles que adentraram há uns poucos anos. Para muitos, o "negócio do futuro" decalou para os "negócios como sempre".



O golfo entre a badalação e a realidade pode produzir tanto créditos como crânios.



*Como a maioria dos artistas gráficos da época, comprei um Mac.

Manter o **fogo da criatividade** e do **entusiasmo** – superar o **cinismo** sem ficar **crédulo** – é um **desafio** digno; e **aprender a reconhecer** a mera **badalação** é o primeiro passo.



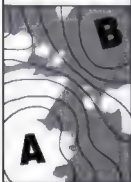
Minha regra mestra: se a coisa se volta para o **presente**, provavelmente será **badalação**.



Se se volta para o **futuro**, então não há **badalação** que lhe faça **justiça**.



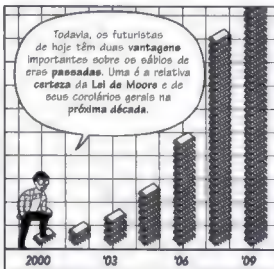
Prever o futuro das tecnologias digitais é quase como prever o tempo. Pequenas mudanças podem ter grandes consequências.



.. e as dificuldades dos previsores aumentam **exponencialmente** conforme aumenta o **intervalo de tempo**.



Todavia, os futuristas de hoje têm duas **vantagens** importantes sobre os sábios de eras **passadas**. Uma é a relativa **certeza** da **Lei de Moore** e de seus **corolários** gerais na **próxima década**.



A outra está na **natureza** das **tecnologias da informação**, que podem se adaptar tão rapidamente às **necessidades** e **desejos** fundamentais dos usuários que a **compreensão** de tais **necessidades** e **desejos** serve muitas vezes como um bom **mapa rodoviário** do futuro..



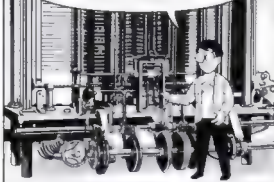
... e como um **guia** para **compreender** a **estrada** que nos **levo** até o **ponto atual**.



Se a **necessidade** é a mãe da **invenção**, a **invenção** é a mãe do **desejo**.



Quando o inglês **Charles Babbage** desenhou uma **"máquina analítica"** movida a vapor em meados do século XIX, ele o fez para atender a uma **necessidade específica** da comunidade científica relativa a **cálculos matemáticos**.

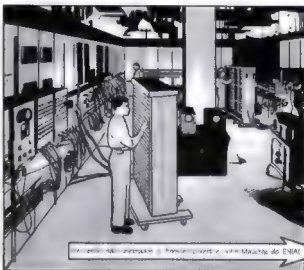


Por vários motivos, as máquinas de Babbage não foram **acabadas** durante sua vida.

suspro
É uma longa
história.



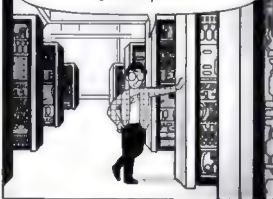
C.B.



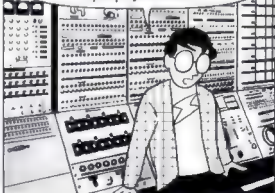
mas as **necessidades** **permaneceram**, e quando os primeiros computadores eletrônicos programáveis, como o **ENIAC**, estrearam nos **anos 40**, fizeram-no para **atender** a certas **necessidades** **governamentais** e **institucionais** envolvendo a **digestão** de **números** além das **capacidades** humanas.



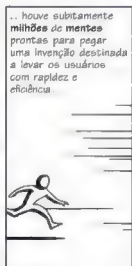
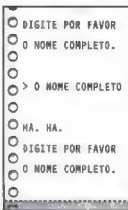
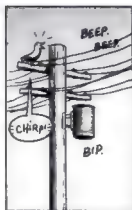
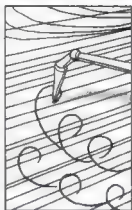
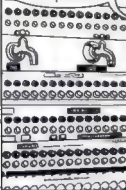
Quando o **Whirlwind** entrou em cena nos **anos 50**, contudo, havia **indícios** de que a nova invenção da humanidade poderia reservar algumas **surpresas**.



O **Whirlwind** fora construído pretensamente para **pesquisas defensivas**, mas encontrou muitas utilidades **novas** ao longo dos anos, de **cirurgias de retina** até a **prospecção sísmica**.

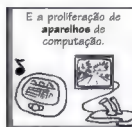
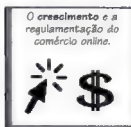
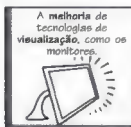
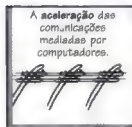
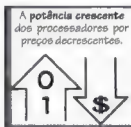
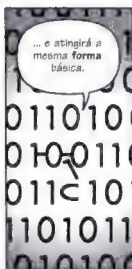
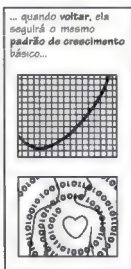


E, bem... algumas inovações menos oficiais por parte de intelectos e imaginações demasiado ativos para ficar parados.



*Uma "necessidade", afinal de contas, é apenas um desejo que teve tempo de fermentar

**Acessível do ponto de vista institucional ou seja, abaixo de 20 mil dólares



Vistas individualmente, essas tendências anunciam anos felizes, mas de modo algum notáveis.

Agora, mesmo meu **genro** imprestável pode comprar um **PCI**

Oooh! Veja só o espaço de prateira que **sobrou!**

Com esses **downloads rápidos**, tenho mais tempo para, nmm.. **trabalhar!**

Uau! Dá até pra ver as **pintas** dela!

Estamos com sorte, Bill! Eles acertam **VISA**.
Graças a Deus!

TEM MENSAGEM PARA VOCÊ!
Mas que p.?

Mas se elas agirem em **concerto**, tendo um tempo maior para se **desenvolverem**, algumas situações muito mais **dramáticas** virão à mente

Entre elas: o crescimento de uma **nova geração** totalmente familiarizada com a **mídia digital**...

... um **realinhamento radical** das economias industrializadas...

... o advento da computação **"trajável"**...

os primeiros sinais de uma genuína **Inteligência artificial**...

.. a **maturação da realidade virtual** como algo mais do que uma **novidade** que dá dor-de-cabeça...

... e os primeiros **protótipos imperfeitos** de um aplicativo de **arromba**..

... um **tradutor universal**.



Cada ciclo de **necessidade, invenção e desejo** nos leva a um novo nível tecnológico, no qual as tradicionais promessas do nível anterior podem tornar-se obsoletas.



É minha meta no restante do livro explorar aspectos da **intersecção** entre os quadrinhos e os meios digitais que, acredito, **continuarão relevantes**, mesmo num futuro distante em que os "supercomputadores" de hoje.



... serão vistos como nada mais que **reliquias empoeiradas**".



Alguns buscam conforto na ideia de que os computadores são **"apenas outra ferramenta"**, mas a história das ferramentas humanas de modo algum sustenta o sentimento por trás da palavra **"apenas"**.

As ferramentas **mudam mundos** quando as ideias por trás delas são fortes o bastante.



O segredo das ferramentas é que elas.



.. raramente se limitam à coisa em si



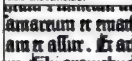
As ferramentas da vida diária, consideradas individualmente, podem parecer inócuas e familiares, mas desvista as da superfície e quase **todas** abrigarão uma de um rol de ideias simples e poderosas:



A de que o mundo pode ser **moldado** segundo nossa vontade.



A de que os pensamentos podem ser **transmitidos** através do tempo e das distâncias.



A de que podemos **ampliar** nossas capacidades físicas.



A de que podemos **prolongar** nossas vidas.



Então, conforme as novas ferramentas digitais rompem o casulo num ritmo cada vez mais rápido, temos de olhar além de suas superfícies para descobrir que idéias elas abrigam



A de que o mundo da mente pode ser ampliado



A de que a inteligência pode ser recriada



A de que a distância pode ser apagada



A de que a informação sozinha pode fazer um mundo



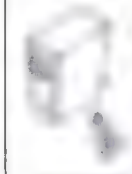
Conforme eu abordar estes três aspectos dos quadrinhos e dos computadores, falarei do presente, mas em maior parte discutirei um mundo que ainda espera para nascer



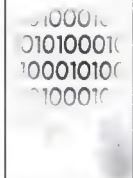
E tentarei o tempo todo ir além das caixas de metal...



... que podem ser um grande desvio da promessa.



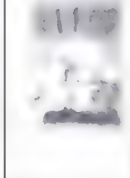
.. de uma nova tecnologia..



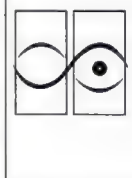
assim como durante anos nossos panfletos coloridos e grampeados...



.. foram um desvio da promessa...



.. de uma forma de arte.



CRUZANDO A PORTA

A Produção Digital



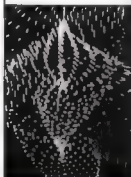
Usar os computadores para produzir arte é uma idéia quase tão velha quanto os próprios computadores.



Mesmo os antigos gigantes com válvulas de vácuo, como o Whirwind, de vez em quando se distraíam



Mas não foi senão nos anos 70 que os computadores começaram a gerar imagens únicas regularmente



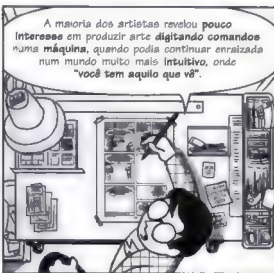
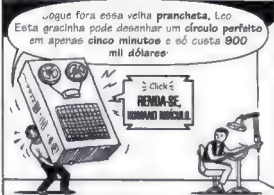
Alguns dos primeiros artistas dos computadores usaram as novas ferramentas para imitar, relembrar e processar a aparência do mundo físico.



Outros se esbaforaram no tipo de imagens que somente os computadores podem produzir



Os defensores de ambas as abordagens viam os computadores como uma dádiva para artistas de todos os campos. Mas poucos artistas individuais tiveram grande incentivo para trocar de ferramentas durante os primeiros anos dos computadores.



*Conhecido como "Xerox PARC".

E, embora muito mais baratos, os computadores pessoais dos anos 70 e início dos 80 ainda eram sobretudo calculadoras, e não cinzeis.



A tecnologia da criação de imagens já era sutil e sofisticada, mesmo antes dos computadores.



A FACE DOS COMPUTADORES NAQUELES DIAS - A "INTERFACE" ENTRE MÁQUINA E USUÁRIO - ERA UMA SÉRIE BRUTA DE COMANDOS ESCRITOS, MUITAS VEZES NUMA LINGUAGEM OBSCURA QUE EXIGIA CONHEC...

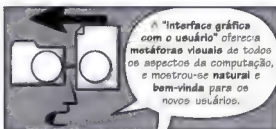
> ABORTAR: LINHA DE ERRO...

... INVENTO ESPECIALIZADO PARA REALIZAR ATÉ MESMO A MAIS SIMPLES DAS TAR...

> COMANDO ILEGAL: 132432 SYS/D4038
> SYS STAT/NEK CONF637-97 A:4)

... ERAS... (AN: ESQUEÇA!)

> ABORTAR!



A Xerox não conseguiu comercializar com êxito sua inovação, mas outros logo o fizeram**, com resultados espetaculares.



The Apple
Macintosh,
1984

Microsoft
Windows,
1985



**Executivos da Apple (incluindo Steve Jobs) visitaram o Xerox PARC pouco antes de criarem o tipo de interface hoje usado nos MACs. A Microsoft logo os sucedeu com o Windows.

Infelizmente, nos anos 80, a impressionante caixa de ferramentas da GUI era obstruída pela falta de velocidade e potência.



O adágio de que "uma imagem vale mais que mil palavras" mostrou-se aquém da verdade, quando uma única imagem para impressão podia ser composta de até 100 milhões de pixels*



Assim, as primeiras revistas** produzidas digitalmente em meados da década de 80 eram necessariamente rudimentares e requeriam um imenso investimento em tempo e verba.



Posteriormente, revistas digitais mais elaboradas se alaram em geral a gêneros familiares e seguros



Ilustração de Batman, Digital Justice, de Pepe Moreno

Conforme a tecnologia amadureceu, alguns artistas puseram os computadores a serviço de uma sensibilidade provinda claramente dos meios naturais



Ilustração de Mr Punch, de Neil Gaiman e Dave McKean

E uns poucos, muito poucos, deram ênfase aos aspectos mais exóticos das imagens geradas por computador, na esperança de apresentar algo nequívocamente novo

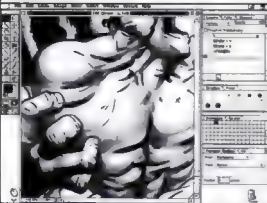


Ilustração de Blue Loco, de Mark Landmar

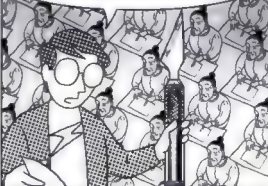
Enquanto isso, nos bastidores, os computadores se tomam onipresentes na arte-final das revistas em quadrinhos destinadas à publicação



No momento em que escrevo, as cores e as letras das revistas do grande mercado vêm sendo inseridas rapidamente por sistemas digitais, com resultados surpreendentemente sutis em muitos casos



Muitos no ramo usam o computador meramente como uma ferramenta para realizar com maior eficiência tarefas que já vinham sendo realizadas nos anos em que a separação de cores era confiada a uma equipe de senhoras idosas em Bridgeport, munidas de lâminas Exacto



*Pixel: contração de "picture element" ("elementos pictóricos"), os pequenos pontos que os computadores processam para criar a ilusão de tons contínuos

**Retratado Shooter de Peter G. Ill e Mike Sauer, produzido num Mac em 1985, quando eles eram aquelas coisinhas pequeninas.

Esse conservadorismo é um pequeno exemplo da **grande tendência** que todos temos de interpretar os **novos meios** pelos **filtros dos antigos**."



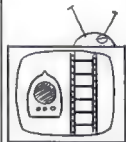
A **primitiva linguagem escrita** estava repleta de **artefatos da tradição oral**...



as primeiras **transmissões de rádio** estavam **alicerçadas na imprensa**...



... e a primeira **televisão** era uma **mistura entre rádio e cinema**.



Não surpreende, portanto, que a **sensibilidade da arte dos traços a tinta** e da **reprodução mecânica** dominasse os **primeiros dias dos quadrinhos gerados por computador**



Naturalmente, a **sensibilidade dos desenhos a tinta** sempre será **relevante para obras reproduzidas em tinta**...



E mesmo a **arte destinada à tela** pode se **beneficiar do estudo dos antigos mestres**...



... mas **escolher os computadores como ferramenta primária** da **criação artística** é **escolher uma paleta de opções quase sobre-humana**...



... e usá-la **meramente para imitar suas predecessoras** é **como caçar coelhos com um couraçado**.



Infelizmente, a caça aos lucros já estava bem encaminhada, com suas regras, costumes e motivações, quando os computadores entraram em cena...



... de modo que antes de poderem se impor visualmente, os computadores tiveram de se mostrar úteis.



No ano 2000, passada mais de uma década de "utilidade", surgiu uma nova classe de peritos digitais...

Você ainda está na versão 2.5?



... e muitos artistas mais jovens passaram a ver a aquisição de um computador como o primeiro passo na escalada rumo ao poder.

Tome isso, Homem-Festa



Para outros, contudo — sobretudo artistas veteranos de gerações mais antigas* —, o rápido ritmo da mudança pode ser perturbador...



e a perspectiva de a indústria dos quadrinhos transitar totalmente para os computadores pode levar a uma severa alienação.

Click : DIGITE A SENHA DE 27 DÍGITOS.



Após décadas dominando as tecnologias da caneta, do pincel e da reprodução mecânica, o advento dos computadores só pode significar uma coice para esses artistas:



Para esse terceiro grupo, o futuro talvez não seja tão sombrio como eles esperam...



... mas tampouco os primeiros dois grupos esperam que o futuro seja assim tão simples.



*Embora toda geração tenha uma parcela de artistas que evita os computadores qual fossem a peste

Os grupos um e dois se vêem como **mestres** (ou mestres **potenciais**) das novas ferramentas, enquanto os do grupo três se sentem como **escravos** - ou pior.



Apesar de suas diferenças, contudo, **todas as três visões** retratam os computadores como promovendo ou obstruindo as **metas** dos artistas sem mudar significativamente a **natureza** dessas metas.



e **todas as três** sentirão o chão mudar a seus pés...



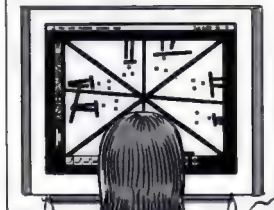
quando a **próxima geração** entrar no jogo.



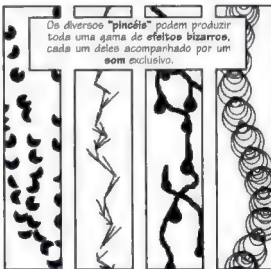
É meu palpite que as pessoas que mais contribuirão para **reinventar o visual** dos quadrinhos, qualquer que **seja sua idade**, o farão com uma **atitude** muito similar à de minhas filhas, de 4 e 6 anos.



O programa de arte favorito de uma de minhas filhas é o **Kid Pix***, um aplicativo versátil com uma grande **variedade de ferramentas** práticas.

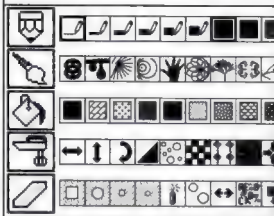


Os diversos "**pincéis**" podem produzir toda uma **gama de efeitos** bizarros, cada um deles acompanhado por um **som** exclusivo.



*O Kid Pix já está no mercado há vários anos, e é considerado como que um clássico. Eu mesmo gosto de brincar com ele.

Cada item da **paleta de ferramentas** possui uma vasta **subpaleta de variações**, e mesmo nossa **caçula** já as **explorou** inteiramente.



Uma das **variações** da **"borracha"** é uma **pequena banana de dinamite**. Se você a **selecionar** e **clicar** na **imagem**...



... haverá um **estragão**, alguns **círculos concêntricos** se **espalharão**..



... e a **imagem desaparecerá**.

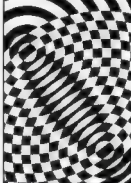


É para **isso** que ela **serve**. Mas não é para **isso** que minhas filhas a **usam**.

Se **clicarmos** na **dinamite de novo**, antes de os **círculos sumirem**, descobriremos que eles **continuam no lugar**...



... e podem então ser **combinados** com outros padrões **similares** se **repetirmos** o processo num **ponto diferente**.



E experimente **dizer** a minhas filhas que **não é isso** o que uma **borracha** **deveria** fazer!

Minhas filhas não vêm seu **relacionamento** com o **computador** como uma **relação** de **mestre** ou **escravo**.



Para elas, o **computador** é um **ambiente** a **explorar**, uma **extensão** de seus **impulsos**..



e um lugar onde as coisas **primeiro "acontecem"**, e **depois** são **compreendidas**

Esta capacidade de **brincar** com as novas ferramentas, de conhecê-las por dentro, é nossa melhor esperança de compreendê-las.



As crianças não têm um **monopólio** da capacidade de brincar. Este fenômeno envolve tanto a **atitude** como a idade.



Mas para muitos artistas com a **minha idade** ou mais velhos, uma certa dose de **"desinstrução"** viria a ajudar.



Às vezes, quando olho os trabalhos de minhas filhas, eles me lembram certa tarde em 1994...



Eu estava dando a primeira olhada nos melhores **CD-ROMs** do ano quando nossa amiga Carol e seu filho de 14 anos, Brad, apareceram.



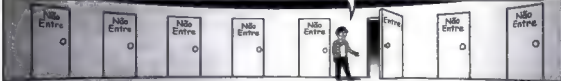
Brad se **sentou** e começou a **brincar** com um dos discos, e em questão de minutos ele me olhou e disse: "Ei, Scott..."



"...você tentou a porta com a inscrição '**Não Entre?**'"



Nem preciso dizer que **não** tentei; e foi então que me dei conta de **quantos** artistas como eu deixaram de abrir "**N**" portas que poderiam ter levado a **novas possibilidades**, simplesmente porque não era esse o seu trabalho.



As coisas raramente **começam** assim. Os **iniciantes** da mídia digital costumam se **esbaldar** com suas **novas habilidades**, escancarando porta atrás de porta.



Profissionais **sazonados** identificam facilmente os **neófitos** por sua tendência de **exagerar**, usando múltiplos **efeitos de filtro** numa única imagem, por exemplo



A maioria descobre o que "**funciona**" ou "**não funciona**" no devido tempo, e gradualmente **se afasta** deste vórtice de arte ruim.



Mas acho que os artistas dispostos a **atravessar** esse vórtice até o **outro lado** descobrirão muito mais do que seus colegas mais cautelosos.



Isso implica **suspender o juízo** temporariamente e não perguntar se um dado efeito visual "**funciona**"...



... mas sim se o efeito narrativo é **interessante**, e como os quadrinhos podem **fazer uso dele**.



Por exemplo, os **novatos** de programas como o **Photoshop** fazem um uso **excessivo** dos efeitos de **redemoinho**, só porque os acham **bacanas**.



Qual seria o efeito narrativo de uma série de **planos de fundo** sujeitos a uma ligeira **distorção**?



Como **reagiríamos** a uma história totalmente em "**relevo**", em vez de desenhada?



De que modo imagens **borradas** afetam a experiência de leitura?



Quanto da **densidade e repetição** disponíveis em programas **baseados em objetos** cabe numa única página?



Qual o potencial de uma história em quadrinhos feita inteiramente de **Clip Art**?



Quais os limites extremos da abstração e compreensibilidade sequenciais?



Até que ponto o movimento pode ser representado por raios, ruídos e manchas de moção?



Até que ponto a edição digital de um texto pode ser usada para efeitos expressivos?



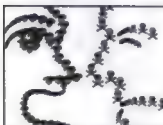
Como a estilização de cartuns funciona num ambiente 3D?



Como os leitores interpretam um mosaico de "pixels" ampliados?



Quais os efeitos narrativos das imagens perfeitamente simétricas que o computador pode gerar?



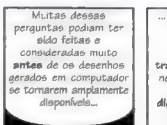
Como os artistas poderiam usar os efeitos da cadeia de imagens e os efeitos padronizados dos pincéis?



Até que ponto as distorções ondulação e redemoinho aumentam os níveis de ansiedade numa imagem?



Como programas que produzem imagens realistas podem contribuir com o surrealismo?



... mas ao passo que uma estonteante variedade de ferramentas tradicionais teria sido necessária para isso, as ferramentas digitais podem agora pôr todas essas possibilidades num único local

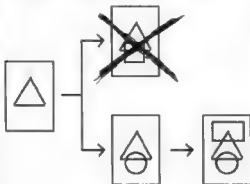


Como nosso senso de tempo seria afetado se os próprios quadrinhos assumissem uma presença física?

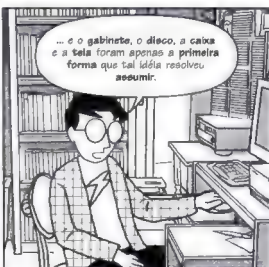


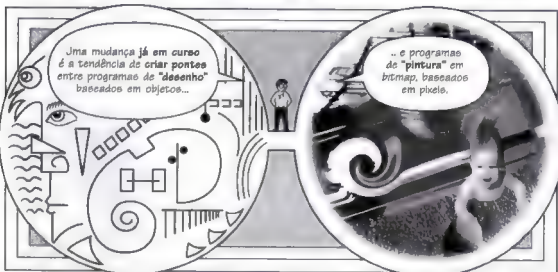
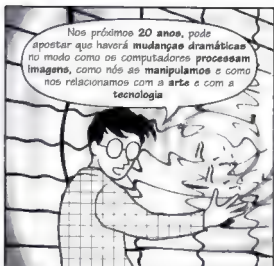


E graças ao poderoso comando "desfazer" e à possibilidade de salvar versões intermediárias, a exploração de uma via jamais precisa excluir a de outras.

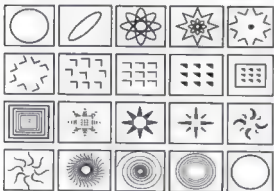


... e, vale repetir, a ferramenta que torna isso tudo possível não é algo que pomos num gabinete metálico...



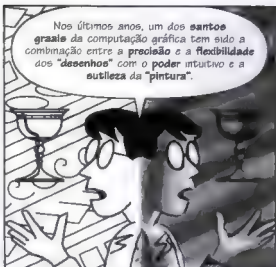


Uma vez que os elementos produzidos por programas de "desenho" são **objetos matematicamente definidos**, eles podem ser **movidos, duplicados e transformados** vezes e vezes seguidas, permanecendo sempre **nítidos e precisos**.

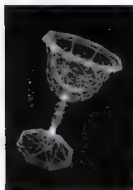


Em contraste, os programas de "pintura" armazenam e processam imagens como vastos mosaicos de minúsculos **pixels**, que **alteram suas cores** imperceptivelmente a cada mudança feita na **imagem geral**.



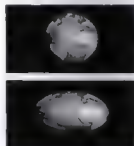


Esta convergência de estratégias aplicativas pode ter seu principal impacto nos **modeladores 3D**, a maioria dos quais gera **esqueletos** de traços "desenhados" recobertos com uma **pele** "pintada" de luz e textura



O preparo de tais modelos tem sido tradicionalmente um **tedioso procedimento passo-a-passo** que reflete a **distância** entre os dois tipos de programas...

...mas conforme a capacidade de processamento continua a **crescer**, os artistas vêm ganhando a **habilidade de criar imagens de improviso**, mesmo na fase inicial da modelação...



.. bem como de "pintar" **diretamente** sobre **modelos acabados**, em vez de se limitarem a aplicar suas **peles** **planas pré-fabricadas**



Em outras palavras, ao **fragmentar** a estrutura de um tipo particular de imagem em suas **partes** constituintes, os computadores conquistaram o poder de **gerar** tais imagens...



.. mas ao **reagrupar** tais partes e **congregar** os passos anteriores num **processo intuitivo integrado**



.. os pesquisadores estão proporcionando aos artistas que **usam** essas ferramentas um **atalho** muito bem-vindo para dominá-las.



Os artistas da computação são uma gente **gananciosa**. Eles querem ter **tudo** e sabem que **conseguirão** se esperarem tempo suficiente.



A tão propagada **barganha** entre o **poder** da computação e a **espontaneidade** da caneta e da tinta é apenas uma **condição** temporária.



Avanços tanto em **software** como em **hardware** devolverão a espontaneidade a muitos artistas ainda nesta **década**.



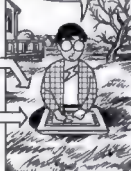
Por exemplo, a recém-lançada combinação entre **lousa** e **monitor*** permitirá aos artistas recuperar a **resposta instantânea** da caneta e da tinta sem abrir mão do **poder** e da **variedade** de seu programa favorito.



Conforme a tendência rumo à **miniaturização** continuar em sua marcha, tais lousas monitoras e os computadores que as operam...



podem ser e provavelmente **serão** combinados, ao estilo de um **laptop**, numa única **ferramenta de desenho onivalente** sem fio.



O **3D** experimentará avanços similares conforme a **manipulação de objetos tridimensionais** puder finalmente ocorrer...



... num ambiente tridimensional **virtual**!



Ferramentas gráficas baratas e populares já existem há pouco mais de uma **década**!



Isso significa que praticamente **toda pessoa** que produza arte em computadores é um **imigrante** neste novo mundo.



*Ainda muito cara... por enquanto.

**Tive o prazer de usar protótipos dos dispositivos de resposta a pressão necessários para isso. São um grande avanço desde o "aponte e clique".

É de esperar que o nativo fale essa língua com muito mais fluência..



... e abra porta atrás de porta, como se elas nem existissem.



Há uma porta, contudo, que mesmo a geração de minhas filhas pode hesitar em cruzar; a porta além da qual o artista humano devesse ter importância...



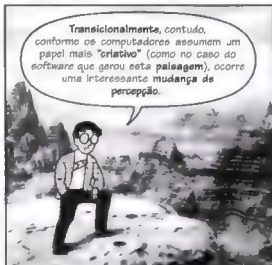
... e o próprio computador se torna "artista"



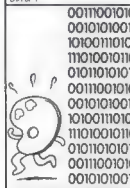
A versão absoluta deste cenário excede um pouco o escopo deste capítulo



Transicionalmente, contudo, conforme os computadores assumem um papel mais "relativo" (como no caso do software que gerou esta paisagem), ocorre uma interessante mudança de percepção.



.. conforme nossas definições consensuais de arte recuam para os referirem tão-somente àquelas partes da obra .



.. que apense os humanos executam!



Os seres humanos não correm grande risco de serem substituídos tão cedo .



... mas a sobrevivência como espécie não garante necessariamente a sobrevivência no emprego, e artistas sem experiência com computadores podem ter bons motivos para temer a "substituição" em pelo menos algumas áreas.



Enquanto escrevo isto, e apesar dos **preços em queda**, **iniciar-se** na computação gráfica ainda está longe de ser **barato***

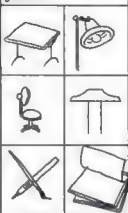
COMPUTER?



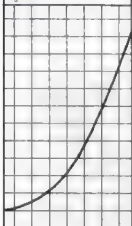
... e pode aparentemente infringir o espírito de pelo menos uma de nossas revoluções anteriores, que muitas vezes envolve artistas economicamente deficientes.



Todavia, a arte tradicional nunca deixou de envolver gastos.



... e a Lei de Moore ainda não deixou de vigorar!



Dentro de uma **década**, qualquer pessoa com **meios modestos e vontade suficiente** estará pronta e preparada para reinventar definitivamente o **visual dos quadrinhos**...



... se puder descobrir um meio de **atingir** seu público potencial.



Infelizmente, como vimos, esse tipo de conexão de modo algum é **garantida** no mercado de hoje.



E isso nos leva a uma **outra idéia** sugerida pelo projeto Whirlwind há 50 anos — idéia que se tornou uma **modesta realidade** em 1969 e **explodiu** na consciência pública há apenas alguns anos.



E é uma idéia que **não desaparecerá** tão cedo.



*Os computadores mais simples tinham chegado à casa dos 400 dólares no início de 2000, mas sem um monitor, sem programas gráficos e sem os periféricos relativos, como scanners

A ECONOMIA SEM ATRITO

A Difusão Digital



A natureza difusa e distributiva do que hoje conhecemos como Internet se reflete em suas origens – no trabalho duro e na atividade intelectual de um grupo disperso de mentes férteis



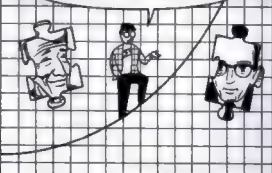
Vannevar Bush, em seu tratado "As We May Think" ("Como Podemos Pensar"), de 1945, concebeu um mundo em que todo o conhecimento humano poderia estar disponível mediante um simples mecanismo com formato de prancheta, que ele chamava de "Memex"



Inspirado por Bush, J. C. R. Licklider** chefiou no início dos anos 60 o estudo "Libraries of the Future" ("Bibliotecas do Futuro"), que começou a esboçar a estrutura de uma vasta rede de informações que os usuários poderiam acessar de casa.



Bush, Licklider e outros estavam apostando no surgimento de tecnologias que ensejariam uma relação homem-máquina muito superior ao papel utilitário atribuído à computação em meados do século XX.



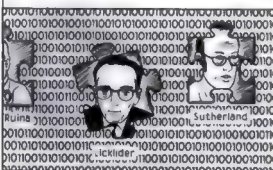
*Bush era diretor do Escritório Federal de Pesquisa e Desenvolvimento Científico na época. O artigo foi publicado originalmente na Atlantic Monthly

** Licklider foi, em épocas variadas, psicólogo, engenheiro e especialista em acústica.

Pouco depois do tratado de Licklider, um **general** que se tornara **presidente**, em resposta a pressões da Guerra Fria, criou uma **nova agência** para desenvolver **alta tecnologia** em nome da defesa nacional, à qual chamou **Administração de Projetos de Pesquisa Avançada**, ou **ARPA***



Ficando com meros US\$ 150 milhões e um **novo diretor**, a ARPA sobreviveu redefinindo sua missão e concentrando-se em **pesquisas prolongadas para tempos de paz**. Licklider foi contratado e voltou rapidamente a atenção da agência para as **ciências da computação**, legando-a a seus sucessores **Ivan Sutherland**.



Taylor notara que os computadores espalhados pelo país eram incapazes de **trocar recursos e informações**. Incomodava-o o fato de trabalhos importantes não serem **compartilhados**. Ele enxergou uma **necessidade** e propôs uma **solução**.

Nada de muito notável.

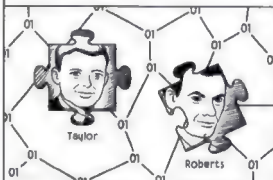


Embora ela obtivesse um orçamento de **dois bilhões de dólares**, a vasta maioria deste foi rapidamente **sequestrada** quando a criação da **Administração Nacional de Aeronáutica e Espaço**, ou **NASA**, destituiu a ARPA de quase todas as suas **funções defensivas**.

ARPA



... e depois **Bob Taylor**, que, como líder da seção da ARPA renomeada **IPTO****, obteve um milhão para testar um **"experimento em rede"**, e contratou **Larry Roberts**, dos **Laboratórios Lincoln**, como seu gerente de programas.



Mas Taylor partilhava das **visões revolucionárias** de Licklider, e sabia que se a **experiência desse certo** eles poderiam estar envolvidos em algo **grande**.

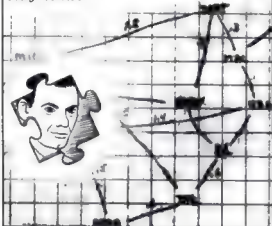
E a **deu certo** — e eles estavam.



*A ARPA foi concebida, em parte, para atrainha as atividades de cientistas, e desconcentra o complexo militar-industrial

**"Information Processing Techniques Office" (Escritório de Técnicas para o Processamento de Informações)

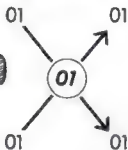
Em 1968, as peças começaram a se encaixar. Larry Roberts desenhou sucessivos esboços do design da rede



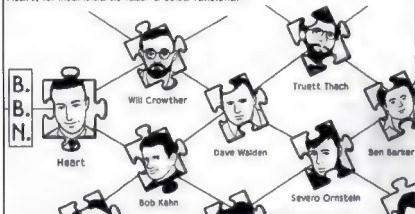
Wes Clark, da Universidade de Washington, em St. Louis, proporcionou uma peça fundamental do quebra-cabeça ao sugerir um único computador em rede que desse conta do tráfego, em vez de fazer com que todos os outros computadores, com suas diversas linguagens, se comunicassem diretamente



Clark



E para construir esse "processador de mensagens em interface", como eles o chamavam, a ARPA contratou uma pequena consultoria de Cambridge, a Bolt Beranek and Newman. A equipe da BBN, sob a liderança pragmática de Frank Heart, foi incumbida de fazer a coisa funcionar



Uma peça crucial que faltava ao quebra-cabeça fora na verdade proposta anos antes, e seria redescoberta por volta dessa época.



No início dos anos 60, o polonês Paul Baran, então da Rand Corporation, propôs uma nova e radical abordagem para as telecomunicações.



Baran

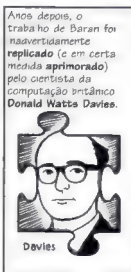
Baran ficou alarmado com a fragilidade da infra-estrutura de comunicações dos Estados Unidos no caso de uma guerra nuclear. Após um primeiro ataque, um sistema de telefonia avariado seria incapaz de transmitir uma ordem de retaliação.



OU mesmo revogá-la



*Descobri recentemente que a empresa em que meu pai trabalhava, a Raytheon, por pouco não pegou esse trabalho.



*Ainda um monopólio naqueles dias.

Em 1969, graças à NASA, a humanidade pousaria na Lua



e paradosos, uns poucos meses, graças à irmã menor da NASA, a ARPA, dos computadores grandalhões pousaram na UCLA e no Instituto de Pesquisa de Stanford.

e
começam a
conversar um
com o outro

Santa Barbara veio em seguida no que se chamou de ARPANET, sendo sucedida pela Universidade de Utah, pela BBN, pelo MIT, pela Rand, por Harvard, pelos Laboratórios Lincoln, pela Universidade de Stanford e pelo Carnegie Mellon.



E conforme a rede cresceu e outras protaram no além-mar, Vint Cerf, do recém-criado Grupo Internacional de Trabalho em Rede..



Cerf

... e o discípulo da BBN Bob Kahn elaboraram o protocolo chamado TCP / IP, que padronizou as comunicações entre todas as redes, criando uma "internet".



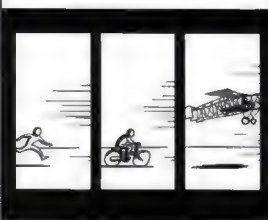
Kahn

E conforme esta rede de redes, da qual a ARPANET era apenas uma parte diminuinte, passou a abranger seções maiores do mundo, parecia insuficiente continuar a designá-la como "uma internet".





E-mail, noticiários, bate-papo, jogos coletivos; uma dezena de utilidades imprevistas rapidamente convergiram para a nova tecnologia, e...



com a onda dos computadores domésticos dos anos 80 e 90..



.. as duas inovações foram um casamento dos céus



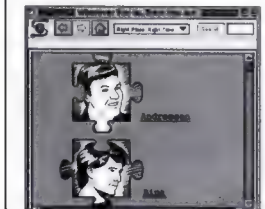
A última peça do quebra-cabeça de hoje foi proposta no CERN* por Tim Berners-Lee, que em 1987 propôs um protocolo** para vincular documentos na Internet de acordo com o conteúdo, e não com a localização. Sua ideia se baseava no conceito de "hipertexto", proposto originalmente por Ted Nelson em 1960 e posteriormente por Doug Engelbart na SRI



Berners-Lee chamou a ideia de World Wide Web, e ela foi um modesto sucesso nos círculos entendidos.



Isto é, até que Marc Andreessen e Eric Bina, do NCSA***, na Universidade de Illinois, criaram um programa popular chamado Mosaic para visualizar texto e imagem na Web.



.. sucedido por uma versão comercial e uma nova empresa chamada Netscape..



.. e a Web despoitou no grande mercado como uma bomba atômica.



*Centre Européen de la Recherche Nucléaire (Centro Europeu de Pesquisas Nucleares), um laboratório de física de partículas em Genebra

**O HTTP (Hypertext Transfer Protocol) e sua linguagem, a HTML (Hypertext Markup Language)

***O Centro Nacional para Aplicações de Supercomputadores

É difícil acreditar
que a Web só surgiu
há uns poucos
anos*.

Enquanto escrevo
estas palavras, cerca de
16 milhões de domínios
foram registrados por
todo o mundo.

Há mais sites em
operação do que livros na
Biblioteca do Congresso –
e a Web está crescendo
diabolicamente mais
rápido!



A "Biblioteca do Futuro" de Licklider
ultrapassou em alguns aspectos suas
expectativas, mas com toda a **badalação** e
lamentação corporativa, podemos às vezes
nos enjorar e esquecer a **invenção**
espantosa que é de fato a Web.



Considere as oportunidades para a
coleta de informações – esqueça um pouco
as músicas e os vídeos – do ponto de vista
de um novato, como este cara aqui!

Hã? Onde
é que eu
estou?



Imagine algo que você
gostaria de saber,
sobre qualquer
assunto.

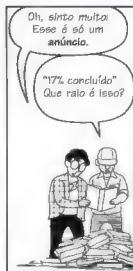
?

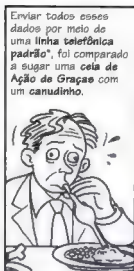
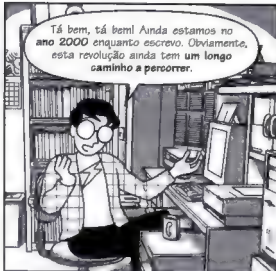


Qualquer
coisa!

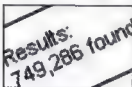
Ah...
que tá sobre
pescaria?







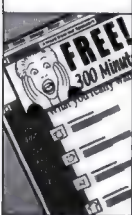
Enquanto isso, abrir caminho pode ser frustrante, apesar das florescentes opções de busca.



... e embora o merchandising pela Web seja, segundo todos os critérios, um novo e explosivo mercado.



Em 2000, a Web já está bem munida de mascotes e pragas...



... ternos e colarinhos



.. sociopatas e predadores..

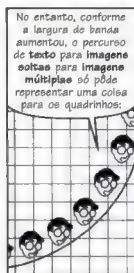
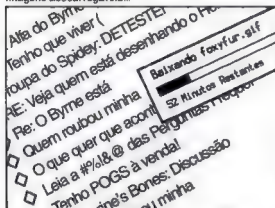
os você tem?
quatorze anos.
al um encontro? O
você mora?

.. e crimes monumentais de mau design





Nos anos 80 e início dos 90, uma pesquisa convencional sobre "**Os Quadrinhos e a Internet**" provavelmente enfocaria os **quadros de mensagem**, os **e-mails ao editor** e como **acessar pequenas imagens** descarregáveis...



A difusão digital **evita** a questão de como uma história em quadrinhos é produzida.



Na verdade, grande parte dos atrativos da **produção digital** discutida no último capítulo destina-se usualmente à **impressão...**



.. ao passo que muitas histórias atualmente difundidas online são obras feitas com **tinta e caneta e escaneadas**.*

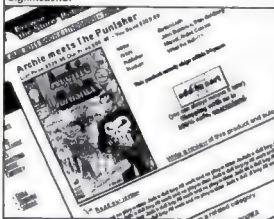
A difusão digital **não** se refere a histórias em quadrinhos em **CD-ROM** ou em outros meios de armazenamento** que, embora possam conter zeros e uns...



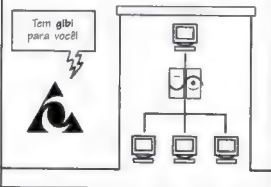
.. ainda precisam viajar como **objetos** – discos plásticos em **embalagens plásticas** – e ser embalados em **caixas de papelão**, empilhados em **caminhões de frutagem** e atulhados num **espaço de prateleira limitado**.



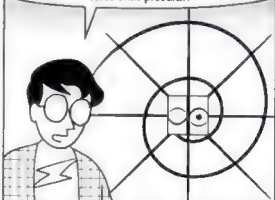
Tampouco ela se refere à distribuição de **histórias em quadrinhos impressas** distribuídas **online**, embora o crescimento de tais serviços seja **significativo**.



A difusão digital só pode se referir a histórias em quadrinhos distribuídas por meio de **serviços online** ou dentro da **rede interna** de uma organização (conhecida como **"intranet"**).



Mas até o momento a **maior parte** da difusão digital ocorreu através da **Web**, e para termos um **instantâneo** dos quadrinhos distribuídos digitalmente na **virada do século**, é ela o **"local"** certo onde procurar.



*Mas pode esperar que a intersecção cresça rapidamente.

** Embora eles possam ser quadrinhos digitais – veja o próximo capítulo.

Enquanto escravo isto, os quadrinhos na Web ainda estão fazendo a transição da promoção para a difusão.

Centenas de sites oferecem hoje informações sobre quadrinistas e sua obra, amostras de desenhos, distribuição online...

... e um pequeno mas crescente número de artistas está criando histórias destinadas exclusivamente à visualização na Web.

imagens da tela do Comicon.com

Os quadrinhos online ainda estão em sua fase de fronteira. Todo mundo praticamente escreve suas próprias regras.



Como resultado, uma variedade de diferentes abordagens vem sendo testada na esperança de se encontrar ouro*



Desde as primeiras tiras, a exibição página a página na tela foi uma solução prática para alguns cartunistas...



Argon Zark, de
Charlie Parker
zark.com



Mogartion Man, de
Don Simpson
mogartionman.com



Leisuretown, de
Tristan Farnon
leisuretown.com



enquanto outros empregam o método do quadro a quadro.



Crazy Boss, de Mark
Mark n markmartin.net

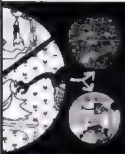
Vários esforços coletivos surgiram e desapareceram.



A costânea "Art Comics" (um exemplo remoto que ficou).
artcomics.com

*Mais estética do que financeiramente falando ao menos pelo momento.

Algumas histórias online proporcionam interatividade por meio de hipertextos.



Impulse Freak de Ed Stanny e outros
silo.org/synergy/ifreak/hotwired/

Algumas incluem animações limitadas e recorrentes



Magic Inkwell de Cayetano Garza
magicinkwell.com

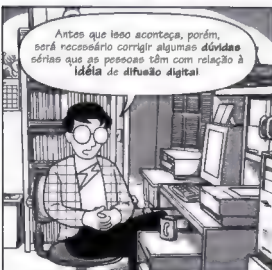
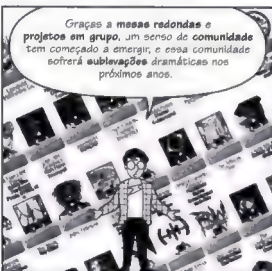
e algumas, usando incrementos do navegador, como o Flash, oferecem produções em multimídia com som e movimento o tempo todo



Star Wars: The Phantom Menace; versão em quadrinhos online em starwars.com



The Haunted Man, de Mark Badger, em darkhorsecomics.com



Ou, como dizem os entendidos e os futuristas, dos átomos para os bits



Como escrevi em *Desvendando os Quadrinhos*, vejo todos os meios de arte e comunicação como uma espécie de ponte entre mentes.

Esses meios convertem pensamentos em formas capazes de atravessar o mundo físico e ser reconvertidas, por um ou mais sentidos, em pensamentos.



Nas formas mais primitivas, como a fala



... e a comunicação gestual..



.. o meio de transmissão era efêmero e fugaz.



Átomos de nitrogênio e oxigênio ..



... de repente pegam uma onda.



Fótons que correm do Sol para a Terra ..



... de repente ricocheteiam numa superfície.



E então continuam em seu caminho...

mas...



não antes de sua presença ser detectada...



... e gravada numa galáxia de elementos químicos e elétrons para uso futuro.



A arte e a informação **representadas** por esses padrões podem ser armazenadas nas mentes de cada **emissor** ou **receptor** por toda a **vida**, mas entre ambos elas só se manifestam em **matéria e energia** por um momento.



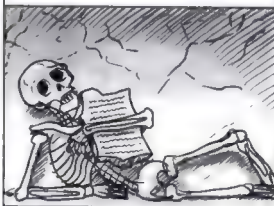
E no entanto, as **déias**, por este método, puderam ser transmitidas de **geração em geração**, como se fossem objetos tangíveis.



E é isso o que — em algum momento da história* — elas finalmente se tornaram, conforme ganharam **incorporação física** nas artes da **pintura**, da **escultura** e da **palavra escrita**.



Muito mais **duráveis** que arranjos de luz e ar, eram padrões que **persistiam** muito depois que seus originadores se **silenciavam**, **deixavam** suas **casas** ou nos **deixavam** de vez.



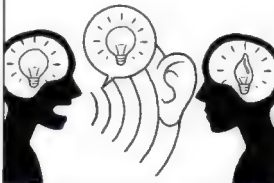
Com o **passar dos anos**, esses objetos significariam **coisas diferentes** para **gerações diferentes**...



...ou, ao cruzarem grandes **distâncias**, sem serem **entendidos** diversamente por **culturas diversas**.



No entanto, embora uma experiência jamais possa ser **perfeitamente reproduzida** a intervalos de **anos** ou **quilômetros** (não mais do que o pode através de uns poucos centímetros de **ar vibrante**).



*Nosso melhor palpite é entre 40.000 e 10.000 a.C.

uma jornada foi feita, e a humanidade teve êxito, graças a um **naudito passe de mágica** que converteu **pensamentos...**

em coisas.

A **reprodução mecânica**, especialmente a **imprensa**, acabaria **amplificando** imensamente o **alcance** dessa estratégia, dando a uma **única mente** o poder de fazer simultaneamente a muitos milhares.

Mas armazenar pensamentos em **objetos inanimados** requer algumas concessões

A **fala**, por exemplo, propiciava a **interatividade** em tempo real.

Ontem à noite despachei o pedido do general de **mais cem homens** - eles são nossa **única esperança!**

O general não disse "**mil**" homens, meu senhor?

Não, ele, há **opel**

Este novo método de comunicação era em grande parte de **mão única**

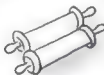
Mas só cem?

É o que se diz aqui.

A **fala privada** podia escapar ao radar da **opressão**.

Mas **idéias** como objetos podiam, **como** objetos, ser **descobertas** e **destruídas**.

E, para **alguns**, os **objetos** em si podiam ser venerados, **muito mais** do que as **idéias** que eles originalmente **incorporavam**.



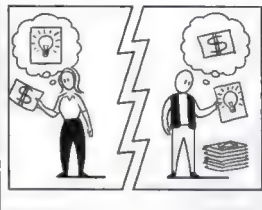
Ninguém podia se apoderar do som e da luz, mas objetos artísticos podiam ser possuídos, trazendo poder e status ao possuidor

Cuidador! Esse é um vaso Ming!

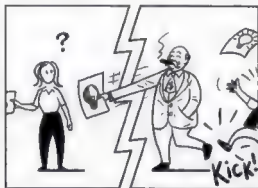
Desculpe, meu imperador!



E na era da reprodução mecânica, a oferta e a demanda de tais objetos raramente estiveram em sincronia...



... o que dava uma enorme vantagem aos que dispunham de tempo e dinheiro suficiente para controlar sua venda e distribuição



Mas quaisquer que sejam as desvantagens de tais objetos, durante séculos qualquer pessoa que desejasse cruzar grandes distâncias de tempo ou espaço só o poderia fazer convertendo suas idéias em átomos.



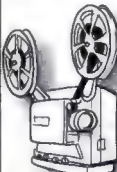
Ou seja, até que um novo tipo de objeto apareceu...



... um objeto capaz de receber idéias e transmiti-las sem incorporá-las...



... pronto para mostrar e dizer qualquer coisa...



... mas sem dizer coisa alguma sobre si mesmo.

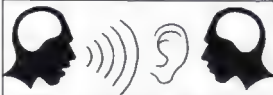




Algo efêmero, fugaz
um padrão temporário,
presente num instante...



Desta vez, porém, cruzando não apenas uma sala...



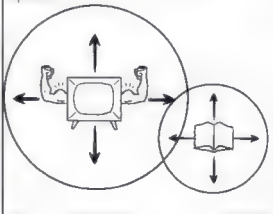
mas todo um planeta!



À primeira vista,
tais meios eletrônicos
pareciam oferecer o
melhor de ambos os
mundos.



Permitiam que se cruzassem grandes distâncias e
se distribuisse arte e informação para milhões,
assim como a imprensa – não, melhor que a
imprensa – ...



... fazendo com que o objeto continuasse sem
importância – uma mera mercadoria, acessível à
maioria, e nesse caso adquirível de maneira
definitiva.



Mas alguns
desses artefatos
cumpriram a
promessa melhor
que outros.



E algumas das
desvantagens da
arte como objeto
não desapareceram
tão facilmente.



As grandes emissoras, por exemplo, mostraram-se tão unilaterais quanto seus predecessores de papel e tinta, proporcionando pouco da interatividade em tempo real da fala



E embora ninguém fosse capaz de possuir o próprio ar, as ondas deste se mostraram um recurso tão precioso e limitado quanto mil vasos Mingos...



Os atuais meios de comunicação em massa se tornaram um sinônimo de cultura corporativa mutiracional



Apesar de suas diferenças tecnológicas, os editores e difusores de meios impressos servem ao mesmo mestre - aquele em posse dos recursos limitados



Quer se trate do espaço de prateleira de uma livraria **



... de salas em seu cinema local

HORÁRIOS DE GARGANTUA

DIÁRIAMENTE	11:00	11:10	11:15
12:30	12:40	12:50	1:00
1:30	1:40	1:50	2:00
3:30	3:40	3:50	4:00
4:30	4:40	4:50	5:00



... de espaço de exposição em catálogos.



... de janelas na programação das redes de TV..



... ou do espaço perfeito entre um número e outro ..



... o conteúdo do que você pode ver, ler ou ouvir tem sido controlado com rédea curta numa trilha muito estreita



*Ou seja, frequências de rádio e TV, ou, em épocas mais recentes, franquias a cabo.

**Muitos não têm idéia de até que ponto os mostruínos das lojas são pagos pelos produtores.

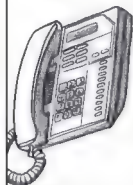
Enquanto isso, contudo, outra de nossas novas invenções ganhou uma forma muito diferente.



e que não tinha limite prático para o número de "canais".

Nome	Endereço	Cidade	UF	CEP	Telefone
Adriano	Av. Paulista, 1000	São Paulo	SP	05508-000	11 3000 0000
Carlos	Av. Paulista, 1000	São Paulo	SP	05508-000	11 3000 0000
João	Av. Paulista, 1000	São Paulo	SP	05508-000	11 3000 0000
Maria	Av. Paulista, 1000	São Paulo	SP	05508-000	11 3000 0000
Roberto	Av. Paulista, 1000	São Paulo	SP	05508-000	11 3000 0000
Sandra	Av. Paulista, 1000	São Paulo	SP	05508-000	11 3000 0000
Thiago	Av. Paulista, 1000	São Paulo	SP	05508-000	11 3000 0000
Vanessa	Av. Paulista, 1000	São Paulo	SP	05508-000	11 3000 0000
Wendell	Av. Paulista, 1000	São Paulo	SP	05508-000	11 3000 0000
Xuxa	Av. Paulista, 1000	São Paulo	SP	05508-000	11 3000 0000
Yara	Av. Paulista, 1000	São Paulo	SP	05508-000	11 3000 0000
Zé	Av. Paulista, 1000	São Paulo	SP	05508-000	11 3000 0000

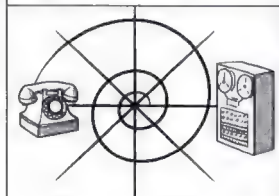
Embora alguém possua as linhas, venda os aparelhos...



... maneire o serviço e comande a tecnologia...



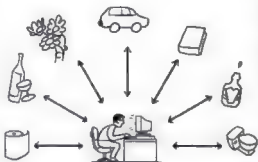
E é este modelo de comunicação, e não o modelo das grandes emissoras, que vem silenciosamente se afirmando desde que o telefone e os computadores se conjugaram pela primeira vez em 1969 e deram origem à Internet.



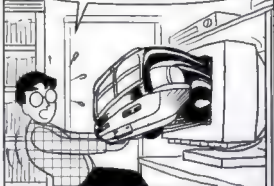
O que hoje conhecemos como **televisão** acabará sendo absorvido pela **mídia digital**, mas não deixe que o **jeitão de TV** de seu monitor o engane: a Internet é **telefonia pura**, com tudo o que ela implica!



No que toca à venda de **bens físicos**, a natureza interativa e descentralizada da Web já começou a **reescrever** muitas das **regras comerciais**...



... mas até que descobrimos como mandar um **furgão Dodge** pelas **linhas telefônicas**, pelo menos **parte** das atuais **forças de mercado** permanecerão **as mesmas**!



Por outro lado, quando o **"produto"** não é mais que uma **experiência visual** ou **auditiva**, ele **pode não ter** de chegar como **objeto**!



E a transformação **deste** segmento da economia reescreverá praticamente **todas** as **regras do livro**



A difusão digital é o ponto – uma genuína e completa **revolução**..



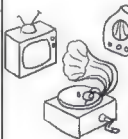
.. mas apesar de todo o **burburinho público**, a primeira **onda** dessa mudança ainda precisa **chegar à praia** no momento em que **escrevo**.



Quando chegar a hora, os **quadrinhos** **pegarão** essa **onda** juntamente com qualquer outras formas que puderem ser transmitidas como **informação pura**, e o **curso** de suas transformações terá algumas **similaridades**.



Antes que isso ocorra, contudo, cada uma delas terá de se expandir para **além** das **tecnologias** que originalmente lhes deram vida



*Por exemplo, o preço unitário e os custos de entrega dos bens físicos ainda favorecerão os maiores produtores.

E provavelmente a maior de todas essas tecnologias é a que você está segurando agora mesmo.



A imprensa tem seguidores leais. Se a transição para os quadinhos online significar o abandono do papel e da tinta, há muitos leitores que preferirão se desligar para sempre, e passe bem!



Pergunte-lhes por quê, e eles provavelmente começarão enumerando as vantagens da imprensa sobre os computadores...



... e a lista é impressionante!



Por exemplo: a tinta no papel oferece resoluções muito maiores que os monitores; ela é até dez vezes mais nítida.



Obras impressas são mais portáteis; podem caber no bolso do paletó ou ser enfiadas debaixo de um travesseiro. A maioria dos computadores não chega nem perto.



Obras impressas são baratas. O preço inicial é de apenas uns poucos dólares, contra mil ou mais no caso dos equipamentos de computação.



Obras impressas servem para quaisquer plataformas*. Qualquer pessoa com um par de olhos pode ver o que está na página. Não há necessidade de um hardware ou software específico.



Obras impressas são rápidas! Uma vez aberta a página, as palavras e imagens já estão lá, e você pode folheá-las à velocidade que preferir.



Obras impressas são fáceis. Não existe curva de aprendizado para acessar a tecnologia do papel e da tinta. Mesmo a menor das crianças consegue fazer isso.



*Sistemas operacionais como o MS-DOS e o Windows, o MacOS e o Linux são exemplos de diferentes plataformas. Os documentos só costumam abrir em um único desses ambientes.

Nesta e em outras arenas práticas, a imprensa continua a levar a palma aos meios digitais, mas por quanto tempo?

(a)



Embora a tecnologia de produzir obras impressas tenha evoluído consideravelmente com o tempo, a experiência de usá-las não mudou muito em 500 anos.



A experiência do usuário da computação, por outro lado, muda literalmente a cada mês.

Telas de maior nitidez, por exemplo, estão rapidamente se tornando práticas, conforme a tecnologia de CPUs e monitores acompanha o ritmo perturbador da Lei de Moore*



PCs portáteis só estão alguns anos atrás de seus equivalentes de mesa. Cada nova geração é menor e mais leve que a anterior.



PCs por menos de 500 dólares já são uma realidade, com novas quedas de preço a caminho.



A própria Web já deu a todos os usuários — independentemente da plataforma — uma interface comum para um mundo de informações.

Enter

A velocidade de acesso está aumentando em muitas regiões graças à avassaladora demanda de consumo e a uma variedade de tecnologias concorrentes**.



Finalmente, a facilidade de uso — embora longe de ser um problema resolvido — amadureceu — e conforme os produtores cortejarem os milhões de desconectados, ela continuará uma prioridade.



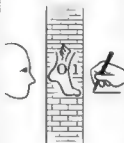
*Os monitores têm sido um gargalo momentâneo, sofrendo apenas melhorias estéticas, mas vários avanços são agora iminentes

**Os modems a cabo, a DSL, a difusão por satélite e a fibra ótica podem todos propiciar enormes avanços na largura de banda, e já se encontram no mercado em muitas comunidades

Para além de questões **práticas**, contudo, há alguma qualidade **estética** intrínseca ao **papel** e **tinta** que as **mídias digitais** jamais conseguirão **igualar**?



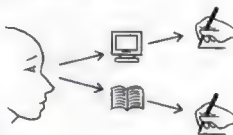
Por exemplo, será que a **difusão digital** interpõe um **muro de separação** entre **leitor** e **artista**...



... e existirá em nós alguma **necessidade** fundamental de **tocar** o que lemos na forma de **livros** ou **revistas**?

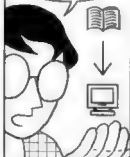


Com respeito à **primeira** questão, é claro que **ambas** as **tecnologias** são igualmente **separadas** do **artista**. Nem a **teia** nem a **página** representa um **verdadeiro contato pessoal**.



Afinal de contas, a **transição da imprensa para a mídia digital** **analis** consistiu na **superação da arte pela tecnologia**..

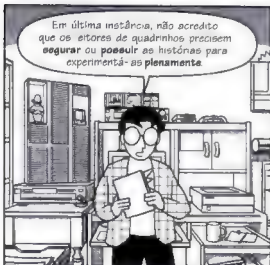
... mas simplesmente na **superação de uma tecnologia por outra**.



A **segunda** questão, contudo, apresenta, sim, uma **diferença mais significativa**. Será que os **quadrinhos perderão sua magia** se já não pudermos **tocá-los**?



Em última instância, não acredito que os **leitores de quadrinhos** precisam **segurar** ou **possuir** as **histórias** para **experimentá-las plenamente**.



Se o **contato físico** fosse realmente tão **necessário** para formar um **elo emocional** com uma **obra**, como poderíamos explicar os **atrativos do cinema** e da **música**?



Não significa dizer
que não sejamos
criaturas sensíveis;
nós somos.



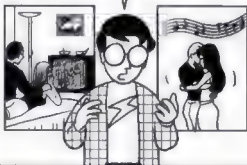
Nessa experiência com o cinema, por exemplo,
pode incluir toda uma série de sabores,
aromas e indícios táteis.



... e uma canção
favorita pode estar
intimamente ligada às
sensações de uma
atividade física
específica...



mas quando essas experiências
com filmes e músicas ocorrem num
contexto sensorial diferente, elas não
têm necessariamente de perder sua
força.



Em vez disso, nós
costumamos acolher
as novas sensações
como havíamos
acolhido as
antigas.



No caso de leitores de
quadrinhos de todas
as partes, nosso elo
emocional primário se
deu com a sensação
de tinta e papel



É essa a única
modalidade de história
em quadrinhos que
conhecemos durante toda
a vida, por isso somos
evidentemente parciais
com relação a ela.

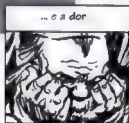


Como todos os leitores,
desenvolvemos um apego pela imprensa
diretamente proporcional às experiências
que ela nos trouxe...



... mas se tivesse
sido granito, areia
ou estanho a produzir
essa magia, não
sentiríamos para
com eles a mesma
dívida?





.. a imprensa
não passa de
madeira viva e
morta.



Tá, eu sei o que você está pensando. Se a imprensa é assim tão **desnecessária**, por que você está lendo isto em forma de livro?

Muitas das razões decorrem das **vantagens temporárias** da imprensa discutidas anteriormente...



... mas elas todas se referem à **experiência do usuário**, sem tocar em momento algum na seguinte questão: como é que alguém vai ganhar a vida com esse troço?!



Numa rede como a Web, há **três tipos** de coisas que você pode vender:



Produtos físicos...



... espaço publicitário...



... e as experiências intangíveis da própria Web.



Em outras palavras:



ÁTOMOS...



... GLOBOS OCULARES...



... E BITS

01

Poucos duvidam da eficácia de **vender átomos** online. As lojas físicas praticamente puseram em **disparada** o mundo online, fazendo as vendas subir num ritmo quase **geométrico***

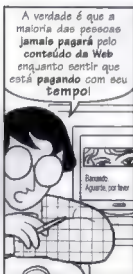
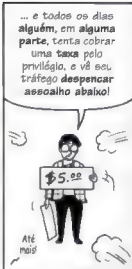
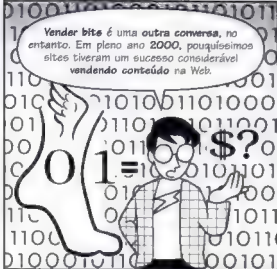


A **publicidade** também se estabeleceu (embora menos confortavelmente), conforme os produtores de conteúdo procuraram meios de **ministrar à força** a pílula mais amarga do velho mundo das emissoras**.



*E com elas um colosso: mercado de ações, embora essa polha, em particular, tenha de esperar mais cedo ou mais tarde

**Ou, graças a uma ciência em rápida evolução, dão aos usuários melhores incentivos para engolir a



nome

 e-mail

 endereço

 cidade

 número do cartão de crédito

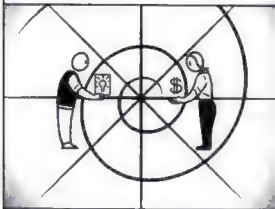
☒ Sim! Leve meu filho mais velho
☐ Não, espere um minuto... deixe-me



*Refiro-me à qualidade técnica: imagens nítidas, som bom etc., claro que o mesmo se pode dizer da qualidade artística.

**Felizmente, grande parte da demanda de consumo será movida por atividades como videoconferências, que requerem muito mais largura de banda do que os quadradinhos

Assim como no mundo físico, se leitores e criadores quiserem comprar e vender a experiência dos quadrinhos na Web, um mercado surgirá à sua volta



Para os leitores, contudo, a versão dessa transação na Web é atualmente muito mais complicada do que tirar dinheiro da carteira...



... e devido aos custos da própria transação, qualquer coisa que custe menos de dez dólares não vale a pena para o criador.



Esse primeiro problema – o fator trabalhista – está sendo rapidamente resolvido por meio de soluções automatizadas que armazenam com segurança informações pessoais para o resgate instantâneo numa data posterior*.



Mas o problema do piso de pagamento é um obstáculo mais sério. Como qualquer produto ou serviço na Web, os quadrinhos online de amanhã fatalmente se fixarão num preço aproximadamente "justo" – e não serão dez dólares!



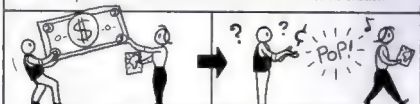
Enquanto escrevo isto, o preço médio de uma revista em quadrinhos americana é de cerca de três dólares**



Na indústria de impressão vimos como cada passo no processo leva sua fatia.



... até que três dólares virem trinta centavos nas mãos do criador!



*Regra chave na computação: para qualquer série de passos que você tiver de executar repetidamente, haverá alguém tentando automatizá-la.

**Um tanto menos para alguns títulos da grande mercado; um tanto mais para revistas independentes.

A Web, à primeira vista, pode parecer um sistema tão **complicado** quanto o atual **mercado de quadrinhos**, e seria de esperar que ele **barrasse** o dinheiro com similar **velocidade**.



... mas o "**dinheiro**" neste caso é **informação pura** que pode **viajar** pela **rede** sem perder um **tostão** do valor.



Isso significa que **SE** nosso **criador online** conseguisse **descobrir** um método de pagamento com, digamos, **dez por cento** de custo de transação, ele poderia **ganhar noventa por cento** em cada venda.



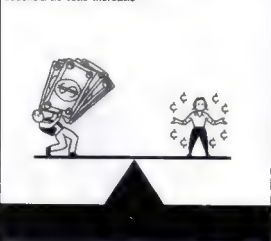
OU poderia cobrar um **preço mais próximo** ao que teria obtido no **mercado impresso**...



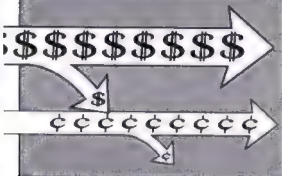
... ajudando a criar um **público leitor** com **dez vezes mais poder de compra**!



Descobrir um ponto de equilíbrio entre ambos é a **essência de todo mercado**.



Desde meados da década de 90 muitos observadores da Web (incluindo este que lhes fala) vêm advogando sistemas de pagamento proporcional, em que os custos da venda permanecem uma pequena parcela do preço total, mesmo nos níveis de uns poucos centavos*.



O apoio da indústria à idéia de tais "micropagamentos" mostrou-se volúvel. Eles foram a maior onda em 96, um cadáver em 98 e em 2000!

(Bem-vindo ao tempo da Internet.)



Apesar das grandes esperanças, os pioneiros do micropagamento encontraram uma base de consumo fatalmente apática em meados dos anos 90.



Os surfistas da Web naqueles dias ainda estavam "pagando com seu tempo" no que se referia ao conteúdo da rede; por isso o mau desempenho foi compreensível



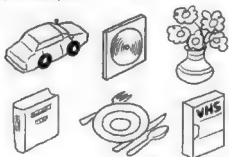
Já em 2000, contudo, o rápido crescimento em áreas como as músicas descarregáveis sugeriu um clima potencialmente mais hospitaleiro.



... e com a promessa de uma verdadeira banda larga no horizonte, uma safra crescente de novos agentes está prestes a entrar em campo**



O problema com os cartões de crédito tradicionais é que toda transação, pequena ou grande, tem um custo fixo para cobrir coisas como faturas e atendimento ao cliente; um custo que pode abocanhar grandes pedaços de pequenas compras



Assim, se um artista quiser cobrar 30 centavos de seus leitores por tais meios, ele pode...



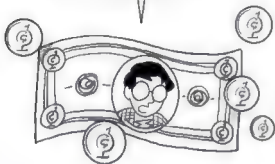
... mas será cobrado em um ou dois barões pelo privilégio!



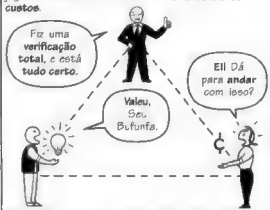
*A idéia básica remonta à década de 70 e ao pioneiro (e poético) projeto "Xanadu", de Ted Nelson.

**Consulte meu site para atualizações sobre este novo e volátil mercado

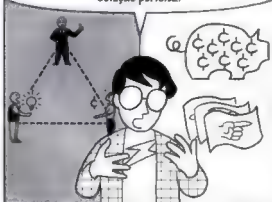
Idealmente, os micropagamentos funcionariam como o **dinheiro** - seriam pequenas "carteiras" de **código** que os consumidores poderiam **enviar, receber e rastrear** privadamente, em seus computadores



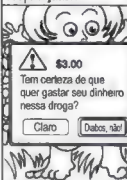
Infelizmente, códigos também podem ser **copiados**, de modo que para evitar **gastos duplos** a **verificação** e a **criptografia** precisam entrar em **jogo**, **retardando** as coisas e aumentando os **custos**.



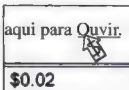
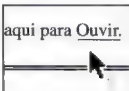
Várias soluções novas para este problema, como **corretores terceirizados** ou **marcas características do vendedor**, estão sendo **testadas** enquanto escrevo isto - há pouco consenso quanto à **solução perfeita**.



Mas todos concordam que em **qualquer** sistema do tipo os **usuários** devem ter a **segurança** de que seu **dinheiro** não será **acidentalmente desperdiçado**.



... e que, por **pequenas quantias**, o processo devia ser tão **simples** quanto um **único clique**.



Travado nesta **cápsula do tempo** de **papel e tinta**, não posso **assegurar** o destino de **nenhuma tecnologia**, mas mais cedo ou mais tarde os **micropagamentos** fatalmente ganharão **vigor**.



... e numa indústria governada pela **Lei de Moore**, o que quer que **protocolos inteligentes** não resolvam.



Vamos pular alguns anos, então*, e considerar um mundo em que finalmente haja algo na Web pelo que **valha a pena** pagar, com um meio eficaz de pagamento.



Velocidade



Qualidade



Facilidade



Preço

A **baixo custo**, os consumidores certamente **comprariam mais** do que antes, em vez de simplesmente **embolsarem a diferença**.



(E encaremos a verdade: US\$ 3,00 por uma leitura de vinte minutos nunca foi um bom acordo.)

Igualmente importante: a **inovação** ganharia um **incentivo** muito necessário.



Quando o preço mínimo é alto, a disposição dos leitores de "dar uma chance" a um novo trabalho pode cair feito uma rocha!



Considere o caso dos ousados e inventivos **CD-ROMs** do início dos anos 90**.



Existe uma grande diferença entre "Experimente, é muito bom"...



... e "Experimente, é muito bom e custa 35 dólares"



Do ponto de vista de um novo e solitário **artista**, esses **consumidores fortalecidos** podem proporcionar uma alternativa muito bem-vinda ao **mercado**.



E esse só é o começo!

Voltando agora a nosso artista da **página 67**, digamos que ele decida **seguir sozinho** no fim das contas.



... e que **dessa vez**, quando seu público crescer para **dez pessoas**, em vez de optar por ir à Kinko's.



*Tenho em mente não mais que dois anos; por isso é melhor apostar numos quatro. "Certo, embora tarde": esse é meu lema.

**Grande parte da promessa desses "livros expandidos" e dos inovadores CD-ROMs de multimídia foi frustrada pelo amargor do mercado em meados dos anos 90.

... ele toma emprestado o **scanner** de um amigo, liga seu **computador pessoal** e cria um **site simples**.*



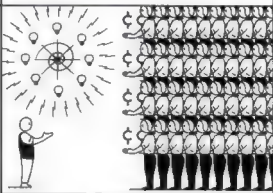
E usando os 10 megas de **espaço livre** que vêm com seu **acesso à internet**, ele entra no mundo **online**.



E quando cada um daqueles dez leitores **recomendar** o site a **dez** de seus amigos, o trabalho continuará disponível para **todos 24 horas** por dia.



Até aqui, nosso **criador teórico** levou a coisa na **maciote**, mas digamos que ele queira levá-la a **sério**. Que em vez de uma **história online** ele queira oferecer **uma por mês**, e que em vez de **mil leitores** queira **dez mil**.



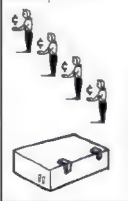
Esse **espaço e tráfego** extra terá um **preço** e poderá ser bastante **alto** se muita gente o **visitar**.



O primeiro efeito dos **miciopagamentos** é que o **sucesso** já não precisa **matar** o site, já que os **lucros** podem **subir** mais rapidamente que os **custos**.



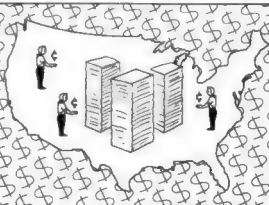
... enquanto o **preço** do **armazenamento** pode ser **coberto** por **apenas uns poucos** leitores por **mês**.



E se não conseguir mais do que **esses poucos** leitores, ainda assim nosso **criador** estará de **contas arredondadas****

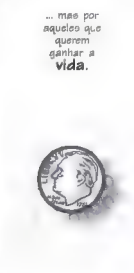
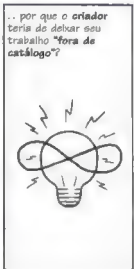
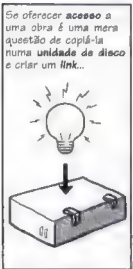


Disponibilizar uma **história** em **quadrinhos impressa** para **esses mesmos poucos** leitores custaria **milhares de dólares** em **pré-impressão, impressão e transporte** - e levaria **meses**!



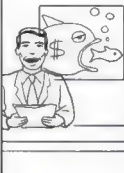
*Sim, a coisa pode ser simples a esse ponto, pelo menos no início - embora eu tenha mais a dizer sobre o método do escaneamento em nosso último capítulo.

**Ou seja, ele pode reaver as despesas de disponibilização da obra. O custo do tempo do criador é evidentemente outro assunto.

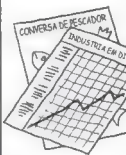


Em plena virada do século os barões do mundo físico começaram a alavancar sua influência na Web, levando alguns analistas a assumir a postura do "Novo Jogo, Mesmas Regras"

O not e áno vespertino está repleto de histórias de fusões e aquisições corporativas.



As revistas comerciais da indústria estão obsoletas por Market Caps e OPIs*



E em toda esquina e em todo intervalo comercial há "Ponto Come" tentando chamar a atenção.



Num clima desses, pode-se reear que nosso criador solitário não sobreviverá.



... já que jamais excederá seus mil leitores depois que os grandalhões entrarem em cena!



Com mais dinheiro para aplicar na produção e na promoção, os grandes e astutos com frequência passam à frente dos pequenos e inovadores.



... e, na indústria que se formou em volta dos quadrinhos impressos, vimos as ferramentas com que os produtores dos grandes conseguem expelir os outros totalmente do mercado.



Mas se você acha que as mesmas regras se aplicarão automaticamente na Web - pense outra vez!



* Abreviatura inglesa de "capitulação de mercado" e sigla de "oferta pública inicial" - se você ainda não sabia disso, considere-se um felizardo



Após 16 anos **sobrevivendo no velho sistema**, vi em primeira mão as **vantagens** que o **porte** proporciona aos **grandes**. Elas incluem:



Um **custo unitário** médio menor, graças à **maior produção**.



Meios de **vencer distâncias** garantindo que todos os **revendedores locais** estejam bem **abastecidos**.



Menos de **fazer propaganda** mediante **anúncios e catálogos**.



E a capacidade de **gastar mais** na **produção** da própria **obra**.

No entanto, num mercado baseado na **difusão digital**, **dois** desses quatro fatores praticamente **morrem logo de caral**.



A **dinâmica do preço unitário** no mundo **impresso** é um **subproduto** das **demandas** no mundo da **pré-impressão**.



Quanto mais tempo rodarem as **prensas**, **menos** custa cada **unidade**.



Esta relação **evapora** num mercado de **bens intangíveis**, em que a **transmissão de um milhão de bits** tem o **mesmo custo unitário**. Independentemente de tais bits constituírem **dez obras idênticas** ou **dez obras totalmente diferentes**.



Sempre haverá **algumas vantagens** para os **grandes compradores de largura de banda**, mas com opções **virtualmente limitadas de provedores**, o **preço por site** continuará a sofrer uma **pressão descendente** para **todos os usuários**.



*Diversamente de seu provedor de acesso à internet, a empresa que abriga seu site pode situar-se em qualquer local da Terra.

Numa única tacada, a difusão digital também cancela a vantagem das distâncias dos grandes...



anulando a própria distância!



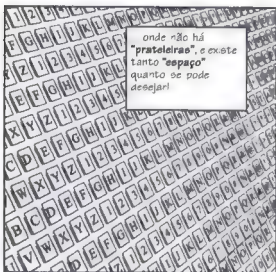
Na Web, todos os pontos distam apenas um clique de todos os demais.



e não pode haver lutas pelo espaço limitado de "prateleira"...



onde não há "prateleiras", e existe tanto "espaço" quanto se pode desejar!



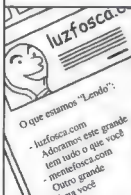
Claro, os leitores precisam saber onde clicar! Será que esse conhecimento pode ser restringido pelos donos dos bolsos mais fundos?



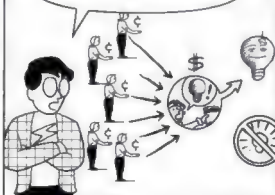
Durante algum tempo, o tráfego poderia com efeito ser redirecionado tanto pelos canais tradicionais...



.. como pela própria Web, graças à publicidade e a portais corporativos



A idéia de que o fluxo do tráfego na Web pode ser controlado como no mundo físico foi uma das fontes do cinismo de muitos analistas.

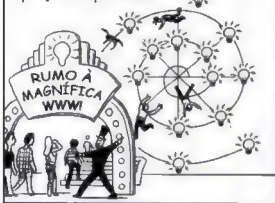


Sabemos que o poder da publicidade é limitado se a obra em si não compensar...



.. mas esse princípio só se aplica se os leitores souberem que têm uma alternativa!

Há quem recite que conforme mais e mais "portais" outrora independentes forem comprados (muitas vezes a preços imensos) sem o intuito de se preservar sua reputação de imparcialidade...



Tais sites poderão cada vez mais ser preenchidos com nada mais do que licenças pagas e promoções da casa!



Mas diversamente do que ocorre no mundo físico, a lei dada à marca dos consumidores online não pode ser tão facilmente coagida...



... uma vez que só se pode manter os consumidores dentro se se mantiver a concorrência fora.



... e a verdade sobre a concorrência só precisa penetrar uma vez!



Se seu portal de confiança só leva a sites que pagam pelo privilégio ou que pertencem ao dono do portal...



... sua experiência será rapidamente degradada e você se voltará a outras partes.



E, a menos que tenha acabado de sair do berge**, você saberá que pode

Saberá porque conhecerá alguém cujo site não está na lista, e que já descobriu por quê.



Saberá porque os sites que visita terão links para outros sites, com links para ainda mais sites, que nunca poderão ser policiados.



E saberá porque sempre haverá pelo menos um assunto que você conhecerá suficientemente...

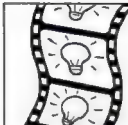


para perceber quando a cobertura é um lixo!



*Os portais são sites em que os usuários confiam como guias ou muros para a Web — embora qualquer site com um grande número de visitantes possa atualmente ser considerado um portal.

**Temos hoje toda uma nova safra de "novatos", mas este é apenas um sinal da transição para a propriedade geral.



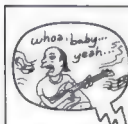
PENSE: Quantas vezes você esteve a fim de ver um novo e excelente filme...



... mas se contentou com o que estava em cartaz na sua região?



Quantas vezes você ficou animado com um certo músico ou estilo musical...



.. sem encontrar o menor sinal dele em suas estações de rádio locais?



Quantas vezes você ligou a TV num programa meramente passável...



... é porque não havia outra coisa?

Agora pergunte-se: se todos os filmes já feitos estivessem em cartaz bem ao seu lado; se todas as músicas já gravadas estivessem prontas para tocar sempre que você quisesse; se todo vídeo estivesse nas pontas de seus dedos...



você esperaria um segundo que fosse para mudar?!

Conforme a vantagem promocional dos grandes na Web se reduz, as ferramentas dos pequenos são amplificadas.



A propaganda boca-a-boca, antiga aliada dos "grandes porém pequenos", nunca foi uma garantia de que os leitores encontrariam e comprariam tal ou qual revista no velho sistema.



Todavia, no mundo dos bits o boca-a-boca pode levar consigo um link para as histórias, ajudando as novidades sobre bons trabalhos a se espalharem como fogo na mata!



E conforme novos métodos de pagamento permitirem aos leitores pagar pouco por conteúdo sobre conteúdos, o poder da crítica poderá voltar com força ..



sendo pago não por editores e promotores, mas pelos próprios leitores.



Por estas e outras razões, acho que a Web proporciona um campo de atuação justo. Isso não significa, contudo, que os dez por cento dignos subitamente se tornarão noventa; significa apenas que os dez poderão se tornar onze.



... em vez de serem empagados de volta ao zero pe os noventa que sempre cobiam mais...



... e se dez puderem se tornar onze, então onze podem se tornar doze, e a corrida poderá finalmente ser travada com base nas forças dos corredores!



O que nos traz à única força que os grandes produtores continuarão a ter a seu lado na nova economia a capacidade de dedicar mais recursos à produção da obra em si.



Os grandes produtores continuarão a ter mais dinheiro em mãos para aplicar em talentos, tempo e tecnologia de ponta.



O criador solitário e sem fundos, como sempre, terá de compensar seu tamanho com criatividade, habilidade, perseverança e inspiração



Todos podemos adivinhar quem assumirá a liderança no início dessa corrida, talvez merecidamente.

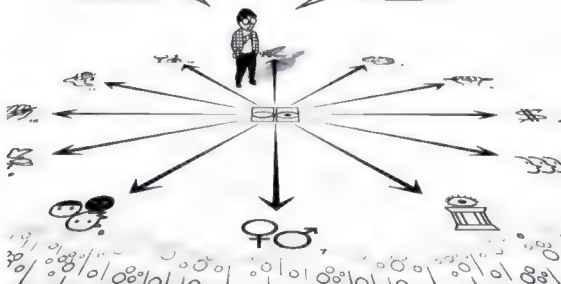


Mas na última volta, você já sabe com quem estará meu dinheiro.



De todas as revoluções da primeira soção...

... não há nenhuma que não seja afetada pela difusão digital.



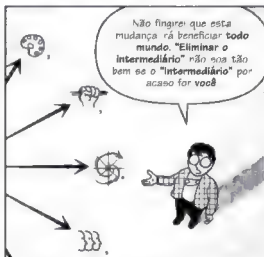
Entre as mudanças mais dramáticas estará o negócio dos quadrinhos...



... conforme praticamente todos os princípios fundamentais do comércio forem virados de cabeça para baixo.



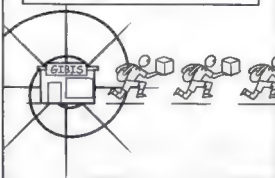
Não fingir que esta mudança irá beneficiar **todo** mundo. "Eliminar o intermediário" não nos tão bem se o "intermediário" por acaso for você



No mercado em depressão do ano 2000, é raro o revendedor de quadrinhos que não esteja lutando para sobreviver, e a conversa sobre a "difusão digital" dificilmente será animadora.



Alguns revendedores passaram também a atuar **online** nos últimos anos, mas como o produto que vendem continua sendo físico, as economias de escala podem tornar a vida difícil para as lojas pequenas.



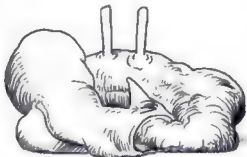
A Web pode certamente ajudar a **difundir a palavra** sobre as boas lojas de quadrinhos a clientes **potenciais**.*



mas provavelmente o melhor meio de a Web causar mais **bem** do que **mal** aos revendedores será **rescender o interesse** e o **conhecimento** dos quadrinhos de **todos os tipos** em **meio** ao público geral...



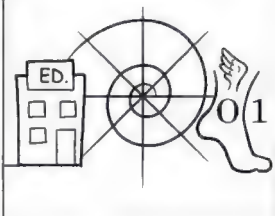
... antes que as **tendências negativas** que já vinham **enfraquecendo** o **negócio** muito **antes** da Web tenham liberdade para agir.



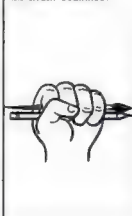
A maior **distribuidora** americana do mercado de **quadrinhos** já está entrando no mundo **online**, e com certeza **sobreviverá**...



mas o destino de **editoras individuais** dependerá de sua disposição para **abraçar** este novo mercado sem **abandonar** o antigo...



e oferecer aos **criadores** **novas e melhores razões** para **não atuar sozinhos**.



*Não subestime o poder desse processo! Descobri pela Web uma loja "empática aos independentes" em minha região, e é lá que faço todas as minhas compras de quadrinhos.

Ao restringir severamente as economias de escala



.. histórias com mérito literário e artístico..



.. e histórias que comportem todo o espectro da experiência humana..

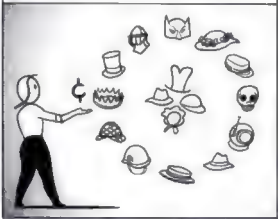


podem começar tão pequenas quanto for necessário...

e competir com justiça num mercado movido somente pela demanda de consumo



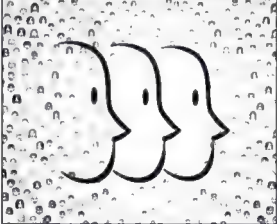
.. mas toda visão individual dos quadrinhos terá pelo menos seu dia ao sol conforme gêneros alternativos explodirem em todas as direções*.



conectando-se antes com seu verdadeiro mercado...



e com o tempo os quadrinhos poderão começar a conquistar o público diversificado de que tanto necessitam.



Nem **todo** criador pode esperar enriquecer no novo mercado...



Histórias destinadas a atingir os **não-fãs** já não terão de se ocultar onde somente os **fãs** as verão...



* isso já pode ser visto em sites de música descarregável, como o mp3.com, onde há centenas de gêneros e subgêneros

O espectro da censura não se ofuscou necessariamente.



... mas na Web os quadrinhos nunca mais precisam servir de bode expiatório, a menos que toda a arte, a literatura, a música e o cinema sofram o mesmo destino...



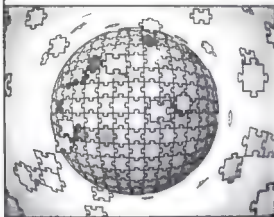
.. e se for esse o caso, desta vez não cairemos sem uma LUTA ferrenha!



Neste capítulo defendi a difusão digital de **todas** as mídias, não apenas de uma.



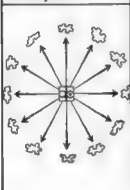
A Web é o maior esforço colaborativo positivo na história registrada, e há todas as razões para supormos que ela ainda está na infância



A forma que chamamos de história em quadrinhos pode ser uma mera peça do quebra-cabeça neste grande empreendimento. A Web é muito maior que os quadrinhos.



E todavia ela é somente uma **peça** do quebra-cabeça dos quadrinhos, e para além de seu ponto de intersecção..

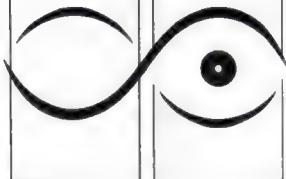


A TELA INFINITA

Quadrinhos Digitais



O que são quadrinhos?



Em *Desvendando os Quadrinhos*, usei a expressão "Arte Sequencial", de Eisner, como minha definição básica..



Quadrinhos



Não-quadrinhos

... e então ofereci uma definição expandida mais clínica, para fechar quaisquer arapucas semânticas*.

Quadrinhos. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada



Para além da semântica, contudo, foram a simplicidade e a amplitude da ideia que me atraíram; com seu poder de descrever muito mais do que os porta-estandartes dos gibis de brochura



A "arte sequencial" acolhia uma variedade ilimitada de estilos, conteúdos e meios físicos



*Não que tenha evitado todas, é claro.

.. ela descrevia o trabalho de muitos criadores que contribuíram generosamente para a arte dos quadrinhos, quando não para sua cultura ou indústria.



Maurice Sendak



Edward Gorey



Max Ernst

bem como as horas de criações menos elevadas que todavia pertencem ao campo dos quadrinhos..



Cartão de segurança em aviões.

... e fazia retroceder a data de nascimento dos quadrinhos em pelo menos 3 mil anos!

Senti, então como agora, que uma leitura detida de várias obras antigas revelaria uma similaridade mais que passageira com os quadrinhos.



... espiralando-se em baixo-relevo numa coluna de pedra...



... desfilando numa tapeçaria de 70 metros...



...ou ziguezagueando numa pele pintada sanfonada..

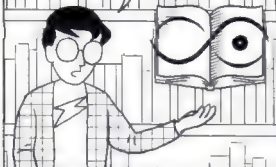


... tais obras, apesar de seus estilos exóticos, eram essencialmente histórias em quadrinhos, relatando ocorrências em seqüências deliberadas de imagens



Não foi senão com a invenção da imprensa*, contudo, que os aspectos mais familiares dos quadrinhos modernos surgiram.

Tinta no papel é apenas uma das formas físicas que os quadrinhos podem assumir, mas é a forma que muitos se sentem mais à vontade para chamar de "quadrinhos".



Afinal de contas, é somente nos quadrinhos impressos que começamos a descobrir traços familiares como quadros retangulares totalmente contornados*



"As Torturas de Santo Erasmo, circa 1490"

... o protocolo à guisa de texto para a leitura da esquerda para a direita e de cima para baixo..

1	→ 2	→ 3
4	→ 5	→ 6
7	→ 8	→ 9
10	→ 11	→ 12

legendas e "balões" de fala (mostrados aqui como pergaminhos)



"Narrativa veraz do Horrido e infernal Compō Papista" - circa 1560

... e finalmente as prolongadas aventuras de protagonistas em cartum

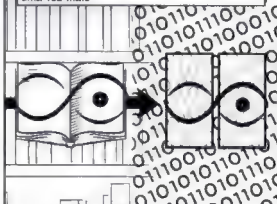


Trabalho de Rodolpho Topffer, de meados do século XIX

Não tendo senão quadrinhos impressos como ponto de referência, os leitores de nossa era tiveram pouca base comparativa para julgar até que ponto eles mudaram de forma para serem impressos



Uma comparação está surgindo, contudo, conforme os quadrinhos adentram um novo ambiente e se preparam para mudar de forma uma vez mais



*Os exemplos são do trabalho e histórico estudo de David Kunzle, *The Early Comic Strip* (ver bibliografia).

A busca por essas **novas formas** é a busca pelos **quadrinhos digitais**, nossa **décima segunda** e última revolução.

01
10

12



Podem ser difundidos pelos meios discutidos no capítulo anterior...



ou por meio de objetos que armazenam informações, como CDs...



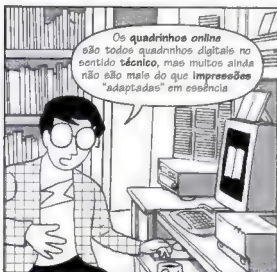
... mas todos abraçam o ambiente digital como seu solo nativo...



... e, na melhor das formas, **seem** nesse solo algo que não poderia crescer em nenhuma outra parte



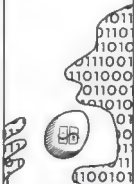
Os quadrinhos online são todos quadrinhos digitais no sentido técnico, mas muitos ainda não são mais do que impressões "adaptadas" em essência



Por centenas de anos, os quadrinhos existiram dentro da casca da imprensa



... e hoje a mídia digital os está engolindo, com caeca e tudo!



Os quadrinhos e a imprensa não são **únicos** nesse sentido. Algumas formas de arte neste século estiveram tão **associadas** a suas respectivas tecnologias que passaram a ser **definidas** por elas



... mas conforme o pleno espectro das artes visuais e auditivas convergirem para o **palco único** da mídia digital, essas várias cascas começarão a se **separar** de seu conteúdo.



As tecnologias da **projeção** de filmes e da **televisão**, por exemplo...



... abrigam ambas a arte da **imagem** animada...



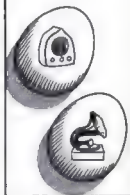
... assim como as tecnologias da **pintura** e da **escrita**...



... abrigam a arte da **imagem inerte**...



... e as tecnologias do **rádio** e dos aparelhos de **reprodução sonora**...



... abrigam a arte do **som**.



Mas conforme essas cascas tecnológicas se **fragmentarem**, não espere que seu conteúdo se misture numa grande e única **maessa**.



A arte do **som**, por exemplo, não é um conceito irredutível.



Ela engloba, entre outras coisas, as artes da **música** e da **palavra escrita**.



O **panorama midiático** resultante será povoado por formas de arte não enraizadas nesta ou naquela máquina, veículo ou **substância física**, mas na implementação de suas respectivas **idéias**.

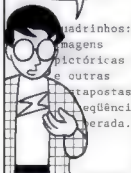


Cada uma um conceito simples e irredutível...



... que as distingue de todas as outras.

Uma **definição**, talvez, mas algo mais que leio.



... e algo menos.



Uma **cadeia de DNA**, talvez...
Um **código genético**...



Um **gula**, não somente para a forma da arte tal como ela é...

... mas para **todas** as formas que ela pode assumir.



*"Convergência" foi um termo popular nos anos 80 para designar a migração de mídias tradicionais para a tecnologia digital.

O que são
quadrinhos?

Como comprimir
essa idéia e chegar
a sua *essência*?



figura A.



figura B

Se eu lhe
disse que a figura
A não é uma história
em quadrinhos e que a
figura B é, você *acredita-*
ria em mim?



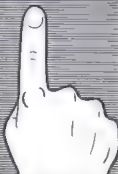
Imaginemos que eu lhe dissesse que a
figura A é uma imagem de dois quadros

e que a figura
B é uma imagem
de um quadro...

.. mostrado em
um momento,
e depois do
outro?



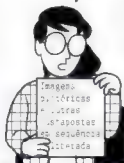
Mova seu dedo sobre
A e esse dedo se
moverá através do
espaço



Mova-o sobre
B e ele estará se
movendo através
do tempo



Para *definir*
os quadrinhos,
precisamos de
algo *assim*



mas para
compreender a
essência dos
quadrinhos acho
que é *útil*.

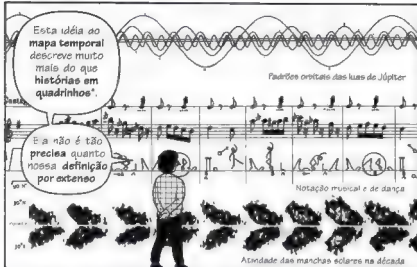


começamos
a vê-los também
assim.

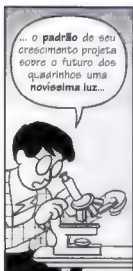


O mapa do
próprio tempo
do artista

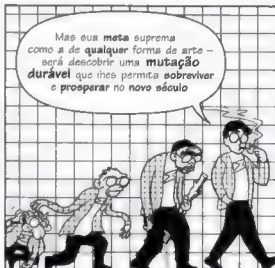




Mas quando essa mera gota de uma idéia é ançada na paca de petri da mídia digital...



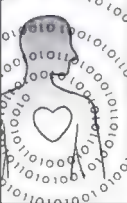
Os quadrinhos **mutarão** neste novo ambiente, e o farão de muitas maneiras diferentes



Um ambiente que incluirá tanto a nova paisagem **tecnológica**.



como as **necessidades e desejos** de seu público potencial



Em outras palavras, temos de perguntar o que os quadrinhos **podem** fazer num ambiente digital, e quais dessas opções se mostrarão **valiosas** a longo prazo



A primeira pergunta – o que os quadrinhos *podem* fazer num ambiente digital? – foi considerada pela primeira vez pelos cartunistas durante o auge dos CD-ROMs de multimídia*



Os CD ROMs deram a muitos os primeiros vislumbres das possibilidades *criativas* da mídia digital



A multi-mídia propunha suplementar a base *visual* dos quadrinhos com *som*, *movimento* e *interatividade*.



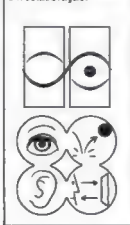
Alguns exerceram tais opções de maneira *suplementar*. Art Spiegelman, ao converter *Maus*, tratou os discos plásticos como "gavetas com cinco milhas de profundidade", um meio de proporcionar *notas*, *esboços*, *filmes domésticos* e outro material de suporte juntamente com a obra original



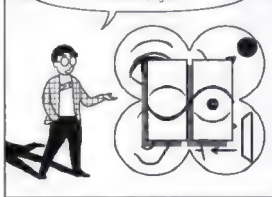
Mas como as páginas em si permaneceram *inalteradas*, a obra era menos uma questão de quadrinhos como multimídia.



do que de quadrinhos e multimídia em *colaboração*.



Os quadrinhos como *multimídia* eram uma via natural de *exploração*, *contado*, e a maioria das histórias em CD-ROM *assumiu* essa abordagem.

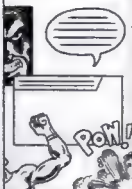


* Grosso modo o início dos anos 90, antes de a *Web* se afirmar (não que eles tenham de algum modo deixado de existir...).

Tais experimentos, no entanto, ainda eram em grande parte de natureza aditiva...



Combinando os estilos, gêneros e armadilhas visuais dos quadrinhos impressos...



... com a **sacola interativa de truques** associada aos jogos em multimídia e ao "infotainment"...



... os produtores esperavam fazer com que os quadrinhos "ganhassem vida".



Com este fim, dubladores foram usados para ler em voz alta os balões...

WE MUST STOP THIS KILLING SPREE!



... uma **animação** limitada foi oferecida...



... e os leitores puderam fazer **escolhas** em pequenos menus com ramificações do roteiro



LUTAR CORRER

infelizmente, para compensar a **baixa resolução dos monitores**, os quadrinhos muitas vezes apareciam na tela um de cada vez.



Mandando o mapa temporal para a lixeira



figura B.



Qualquer que fosse sua relativa **qualidade**, as abordagens aditivas ignoravam a questão da evolução dos próprios quadrinhos, deixando que eles se tornassem uma **massa indigesta no estômago da multimídia**...

.. sem jamais expandir as **idéias** que estão em seu núcleo



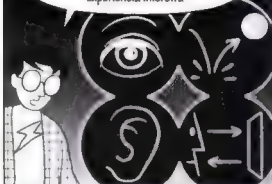
Projetos mais ambiciosos e inovadores, como *Sinkha* (1995), uma graphic novel em CD-ROM do ilustrador italiano Marco Patrito, pareciam oferecer uma **mutação nova** e talvez **vital** para os quadrinhos.



Em *Sinkha*, imagens tridimensionais uxuriantes, criadas digitalmente - algumas estáticas, outras animadas - são acompanhadas por música, freqüentemente justaposta e combinada com o texto



A meta de fazer com que os quadrinhos "ganhem vida" parece estar mais próxima em obras desse tipo, nas quais o som, o movimento e as imagens geram uma **experiência imersiva**



Aqui, contudo, a própria meta torna-se uma **ladeira escorregadia**.



Se o som e o movimento **parciais** podem ajudar a criar uma **experiência imersiva**...



Será que o som e o movimento **totais** não fariam lessa com mais **eficácia**?



Conforme a meta de dar vida é atingida mas e mais graças ao **som** e ao **movimento**, que representam o tempo **por meio** do tempo



a estrutura de múltiplas imagens dos quadrinhos - o retrato do tempo por meio do **espago** - torna-se **supérflua**, quando não um **estorvo**, e provavelmente não perdurará.

Quando o assunto é a imersão baseada no **tempo**, a arte dos filmes já faz um **trabalho melhor** do que seria possível a qualquer história em quadrinhos **incrementada**



E mesmo os filmes não serão res **dessa** colina por muito tempo.



O desejo de dar vida à arte nos leva de volta aos impulsos **escapistas** que mencionei no final da Seção Um



Narradores de todas as mídias e de todas as culturas estão, ao menos em parte, no negócio de **criar mundos**



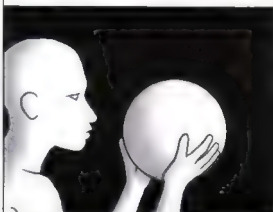
É um sinal de seu **sucesso** quando tais mundos são tão **vívidos** que nos esquecemos de que não são **reais**



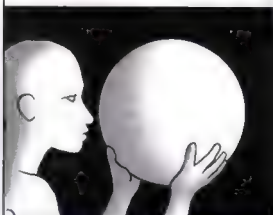
Isso pode ser feito com meios tão simples como o **texto** ou a **fala**



.. mas a reprodução de imagens e sons na mente do **público** será frequentemente superada por **novas** tecnologias que as reproduzam **plenamente**



E assim que surgir uma tecnologia capaz de proporcionar uma **imersão vívida e incondicional**, poucos resistirão a sua **magia**



e muitos poderão até **trocar** o mundo que ganharam ao **nascer** pelos **novos** mundos que a **tecnologia** e a **imaginação** se combinarão para **criar**



A promessa implícita na ideia da Realidade Virtual é o destino final da Jornada coletiva empreendida pelos narradores ao longo da história...

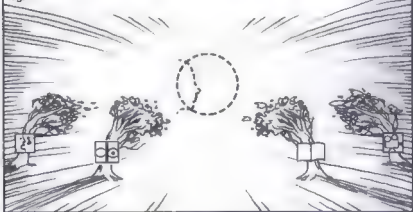


... Jornada rumo à criação de um mundo tão real que possa nos levar a esquecer aquele em que nascemos.



A verdadeira RV – como a maioria das pessoas a **concebe*** – tem, contudo, um pequeno problema: ela **ainda não existe!**

Ainda assim, a tão propagada **promessa** da Realidade Virtual exerceu uma **influência** tão poderosa que outros meios começaram a **vagar** sob o vento, **acorrendo** para **preencher** o vácuo onde a nova mídia um dia **assumirá** seu lugar



A abordagem multimidiática aos quadrinhos é um passo nessa direção – um passo rumo à "realidade"...



Pense nisso: se você fosse um fã do Homem-Aranha, ia querer vê-lo em movimento parcial ou total?

Iria querer vê-lo em 2D ou 3D? Em pequenos quadros ou em tela cheia?

... mas é apenas um pequeno passo, e quando novas tecnologias permitirem às pessoas ir mais além, elas certamente irão.

*Ou seja, um sucedâneo totalmente imersivo do espaço real e da experiência sensorial. Note que isso não é necessariamente o que os pioneiros da RV, como Jaron Lanier, entendiam pela expressão, e sim o que ela passou a significar para a maioria desde então.

Na verdade, você
iria mesmo querer
vê-lo se pudesse ser
ele próprio?



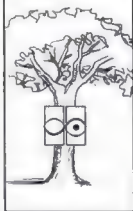
Um dia a RV assumirá
seu lugar, o vácuo
será preenchido...



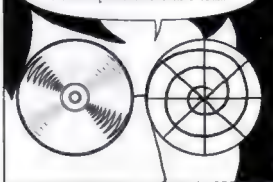
... e outras formas,
após se despojarem
de algumas de
suas funções
originais...



... podem firmar-se
novamente e
redescobrir a força de
suas raízes.



Conforme a **banda larga*** ganha
realidade, a Web vai se tornando capaz
de difundir o conteúdo multimidiático
originalmente associado com os CD-ROMs.
e essas questões voltarão à baila.



Mas no mesmo momento em que alguns sites
continuam produzindo **quadrinhos em multimídia**
ao estilo dos CD-ROMs dos anos 90**, outros
artistas procuram **novos estilos** que preservem a
natureza **silenciosa e estática** da forma,
explorando outras capacidades da mídia digital.



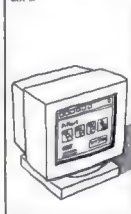
Os desafios
que enfrentam
concentram-se nas
questões de **design**
e **praticidade**...



... e conforme os
quadrinhos na Web
saem de sua fase
larval, alguns **modelos**
de **design** começam a
surgir.



As **tiras** empregam o
mais simples deles, a
abordagem **"tudo em
um"**...



... mas para obras **mais
longas, vários modelos**
estão sendo atualmente
testados para ajudar
os quadrinhos a se
ajustarem a seu novo
canal.

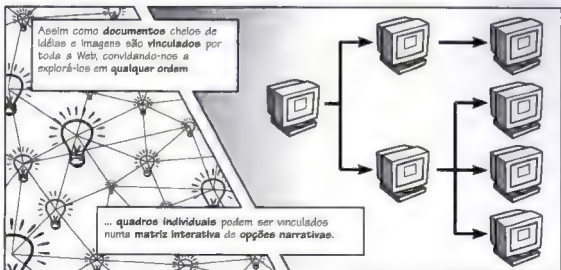
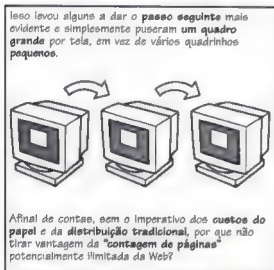


*Conexões com a Web com grande largura de banda...
aquela coisa realmente rápida que todos esperamos

**Veja em meu site links para algumas
das atuais histórias em quadrinhos na
Web com estilo de multimídia/CD-ROM



Para compensar a baixa resolução e o formato da tela, cada página tem aproximadamente a mesma quantidade de informações de meia página de uma história impressa**.



*Retratado: Arnon Zark, de Charlie Parker (Zark.com) foi uma das primeiras histórias em quadrinhos na Web a adotar este modelo

**Tristemente, este modelo parece estar além de alguns designers, que insistem no formato de página padrão mesmo quando não existe versão impressa

Qualquer história em quadrinhos na Web está no **reduto** do hipertexto, por isso é coerente **ajustar** os quadrinhos a seu **novo ambiente**.



O hipertexto, afinal de contas, é uma força **poderosa** e **progressista** no **design** de informática...



uma idéia que luta para alcançar a **agilidade** do **pensamento humano**...



de maneiras que a tecnologia da imprensa **jamaiz** poderia.

ndice
Mamãe, 16, 29,
32, 127-128
marlim, 4, 54-57
meu leite, 2-41,
mortalidade, 1
99, 101
muuu!, 10, 7

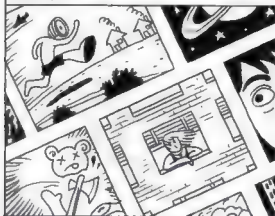
No entanto, apesar de todas as **vantagens** do hipertexto, as **idéias básicas** por trás dele e dos quadrinhos são **diametralmente opostas**!



O hipertexto se baseia no princípio de que nada existe no **espaço**. Tudo está no **aquí**, no **não-aquí**, ou **conectado** com o **aquí**...



... ao passo que no mapa temporal dos quadrinhos cada elemento da obra tem um **relacionamento especial** com todos os **demais** elementos a **tudo** momento.

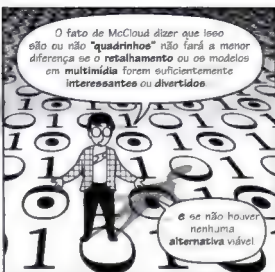


Fragmentar uma história em quadrinhos em imagens soltas é **rasgar** esse mapa em **pedaços**...

... e com isso **rasgar** o próprio **tecido** da **identidade** **essencial** da **forma**.



Mas então – será isso um problema?



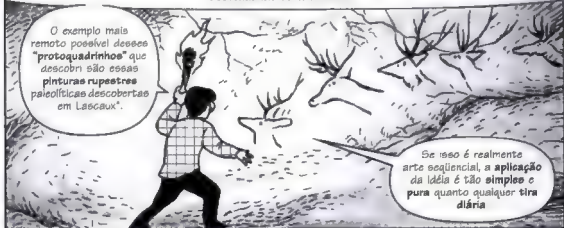
Preservar a idéia do mapa temporal tem um atrativo **estético** para caras como eu...



figura B.

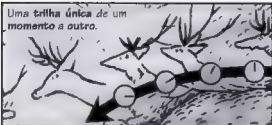


Ao explorar o **potencial de design** de um **mapa temporal** puro num mundo **pós-impressão**, acredito que podemos descobrir importantes **pietas** no tipo de arte **sequencial pré-impressão** sobre o qual escrevi em *Desvendando os Quadrinhos*.



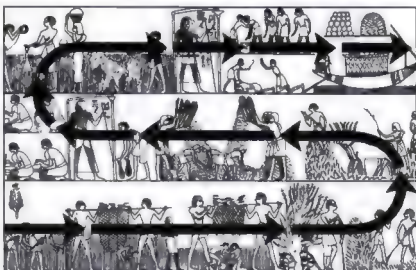
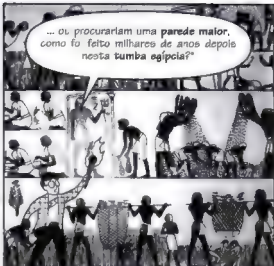
*O Museu de História Natural de Nova York descreve esta pintura de 17 mil anos como talvez retratando um único cervo "ou tanto num nado nadando e emergindo do outro lado"

Uma trilha única de um momento a outro.

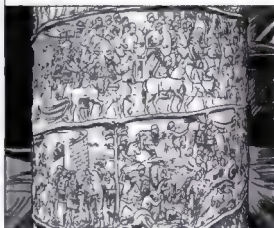


Mas e se nossos cartunistas antigos tivessem uma história mais longa para contar? Será que mudariam de caverna para caverna...

Também aqui o princípio é o mesmo – avançar pelo tempo requer um movimento através do espaço – mas nesta história, nossa trilha de leitura sofre estranhas reviravoltas.



descrevendo sua série de campanhas militares numa espiral ascendente de cenas em baixo relevo



Muito diferente da caverna e da tumba, e todavia também seguindo uma única e ininterrupta linha de leitura



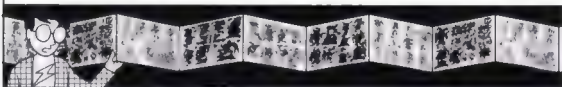
Se pudéssemos desenrolar essa coluna, poderíamos produzir algo como a tapeçaria de Bayeux, com sua história pictórica da Conquista Normanda de 1066



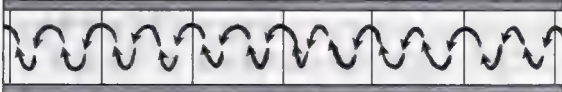
Um mapa do tempo que, apesar de toda a sua complexidade, é, de nosso ponto de vista, uma única trilha de 70 metros da esquerda para a direita



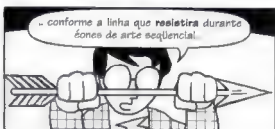
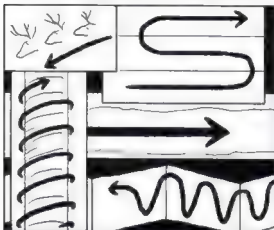
O "Códice Nutall" do México pré-colombiano contaria, alguns séculos depois, sua própria história da conquista numa pele de cervo sanfonada



, e, quando aplanada, levaria os leitores da direita para a esquerda num ziguezague serpenteante, mas ininterrupto de gerações



Pintura, pedra, tecido, pele... seria difícil encontrar cinco exemplos mais diversos do mapa temporal



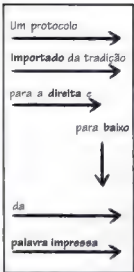
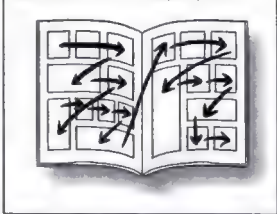
Os ancestrais dos quadrinhos impressos **desenharam, pintaram e entalharam** suas trilhas de tempo do início ao fim, sem interrupção.



Mas colher os **benefícios** da imprensa significou manter os **aspectos centrais** dos quadrinhos em **compartimentos minúsculos**.*



A imprensa, contudo, apresentou uma **paisagem de pequenos bicos-sem-salda**, pedindo aos leitores que saltassem para **novas trilhas** a cada poucos quadrinhos, com base num **complexo protocolo**...



Quando a "parede rupestre" da página chegava ao fim, os leitores aprendiam simplesmente a **passar à página seguinte**.



A imprensa **subverteu o espaço**, dobrando-o sobre si mesmo, permitindo que as histórias atingissem **qualquer extensão** sem depender de **pulir tecido ou esmigalhar pedra**.



Desde aquele encontro fatídico entre **arte e tecnologia**, grande parte do subsequente trabalho de **criação** dos quadrinhos consistiu em imaginar como fazer tudo "caber".



*Neste caso parecia mente desconjuntados.



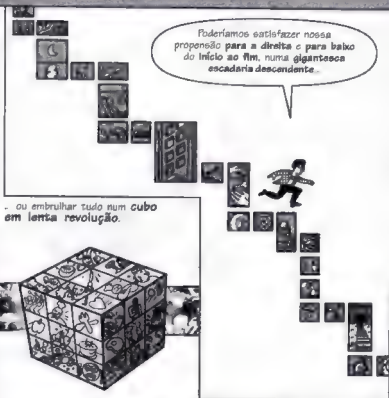
Num ambiente digital não há razão para que uma história de 500 quadrinhos não seja contada verticalmente



... ou horizontalmente, como um grande panorama gráfico.



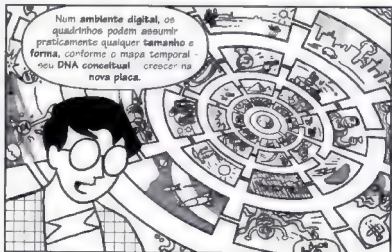
Poderíamos satisfazer nossa propensão para a direita e para baixo do início ao fim, numa gigantesca escadaria descendente.



... ou embrulhar tudo num cubo em lenta revolução.



Num ambiente digital, os quadrinhos podem assumir praticamente qualquer tamanho e forma, conforme o mapa temporal - seu DNA conceitual - crescer na nova placa.



As novas ferramentas têm limitações próprias, é claro, noundo baixas velocidades de conexão.



... e os limites superiores da velocidade e potência de processamento.

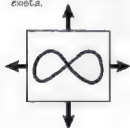


Ao passo que ninguém em quinhentos anos concebeu um meio de as imagens irem além da borda da página

... as tecnologias digitais estão rompendo seus limites diariamente.



Sempre haverá algum limite para a velocidade, a potência e o espaço de armazenamento. Uma tela literalmente "infinita" talvez jamais exista.



Mas a experiência de tais liberdades espaciais fica logo além dos limites muito finitos da percepção humana



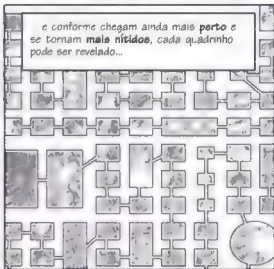
Por exemplo, uma história gigante com quarenta mil quadinhos numa matriz quadrangular pode ficar assim a certa distância



Quando vistos de mais perto, os quadinhos individuais podem tornar-se discerníveis.



e conforme chegam ainda mais perto e se tornam mais nítidos, cada quadrinho pode ser revelado...



*E sim, acredite ou não, uma contração suca como essa pode ser perfeitamente legível. Se cada quadrinho estiver conectado ao seguinte, você sempre saberá para onde ir em seguida (não que eu esteja sugerindo seriamente que alguém tente isso).

.. como uma ilustração colorida de alta resolução em tamanho pleno.

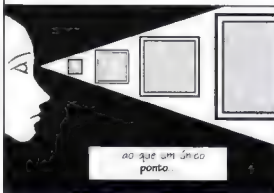


Você talvez se pergunte como algum computador, agora ou no futuro próximo, conseguia guardar esta história na memória toda de uma vez.

Resposta: ele provavelmente não conseguiria

E nem precisaria

O olho humano só pode detectar um certo grau de informações a cada vez, e tem um campo de visão limitado. A distância necessária para visualizar essa história por inteiro, cada quadrinho não precisa ser mais.

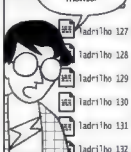


.. e no momento em que os quadrinhos individuais entram em vista, nosso campo de visão só requer uma pequena parte do todo.



Assim, nossa história monstruosa pode existir como muitos documentos armazenados...

... com apenas um no olho da mente



Ainda não atingimos esse limiar da percepção humana, é claro...

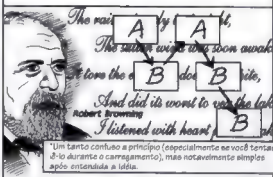
.. mas isso não é motivo para não darmos a nossas imaginações um bom impulso!



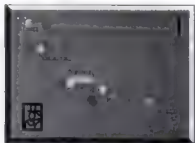
*A resolução dos dispositivos de visualização ainda tem muito o que avançar, por exemplo. E ainda conseguimos processar informações muito mais rápido do que a Web consegue difundir-las



Ao adaptar o poema *O Amante de Porfíria*, de Browning, para meu site, pude refletir a **estrutura de rimas ABABB** e o **ritmo de cada estrofe** com um arranjo de quadrinhos em **zigzag**, usando as **conexões** dos quadrinhos, e não sua posição, para descrever a **ordem de leitura***.



Numa proposta para um CD-ROM** de *Desvendando os Quadrinhos*, usei o método da **escadaria** e consegui encerrar cada capítulo em seu próprio **ladrilho retangular**...

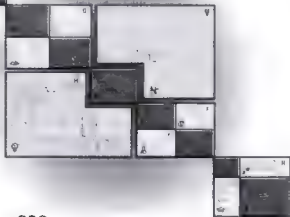


** escrito, ai de mim, pouco antes de a indústria precipitar-se de cabeça!

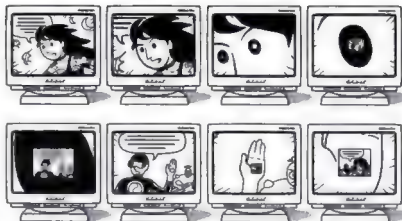
acrescentar outros ladrilhos com **informações** complementares.



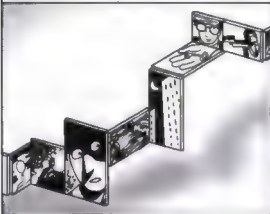
e dar uma forma única a mais de mil quadrinhos.



Navegar por uma série de quadrinhos embutidos em cada um dos quadrinhos anteriores pode criar uma sensação de aprofundamento na história.



Uma série de quadrinhos virados em ângulos retos pode manter o leitor de guarda aberta, sem nunca saber o que virá no canto seguinte.



Dar um formato pictórico a histórias inteiras pode criar uma identidade unificadora.



Mais importante, a capacidade dos criadores de subdividir seu trabalho como antes não se reduz, mas agora a "página" - o que Will Eisner chama de "metaquadrinho" -...

pode assumir qualquer tamanho e formato que a cena admitir.

... a despeito de quão estranhos...



.. ou quão **simples** forem esses formatos e tamanhos.



A impressão de "onde você está" a todo momento poderia ser proporcionada pela mudança de cor nos quadinhos já lidos*.

Os padrões de fundo e as cores poderiam refletir estados de espírito cambiantes.



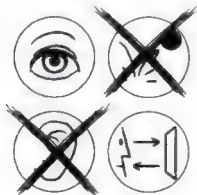
Mesmo a recordação de histórias poderia ser auxiliada por sua aparência geral variante - índice muito mais revelador do que palavras numa lombada de papel cartão.



Para nos mantermos fiéis à simplicidade do mapa temporal, pode ser necessário eliminar o tipo de som e movimento autônomos encontrados na multimídia tradicional...

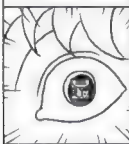
... mas a opção da interatividade não fica de modo algum além dos limites

Na verdade, ela é crucial



*A mesma impressão proporcionada pelo velho e tradicional marcador de páginas, e todavia perdida nas histórias de puro hipertexto.

Seja escolhendo uma trilha, revelando uma janela oculta, ou dando zoom num detalhe, há maneiras incontáveis de interagir com a arte sequencial num ambiente digital.



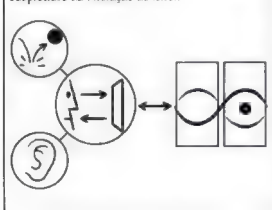
Os quadinhos são uma natureza morta, muda, inerte e passiva por si mesma..



figura B.



Um bom efeito colateral da interatividade é o fato de que o som e o movimento podem na verdade infiltrar-se pela porta dos fundos como subproduto da interação do leitor.



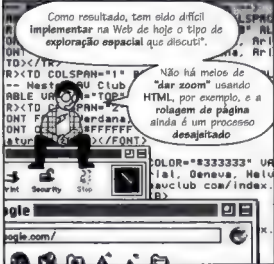
Como o tipo de som e movimento que você está prestes a produzir com sua mão neste pedaço de papel.



Em sua maioria, em plena virada do século, os quadrinhos digitais são quadrinhos na Web...



... e os quadrinhos na Web, em sua maioria, são quadrinhos de hipertexto.



Felizmente, a própria Web tem evoluído para além da definição limitada de suas origens, rumo à idéia mais simples e mais duradoura...

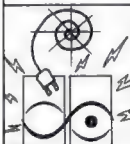


... de acesso absoluto...

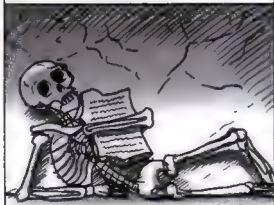


... a absolutamente tudo..

... e, como tal, plug-ins e ambientes de programação capazes de tirar maior proveito de modelos espaciais têm achado a Web cada vez mais confortável**.



De modo mais geral, contudo, a idéia de que a arte e a informação podem assumir formato e forma talvez não esteja tão morta como talvez faça crer a ascensão do hipertexto na Web.



A parte do leão nas mídias artísticas e informativas pertenceu a esse mundo espacial por milhares de gerações...



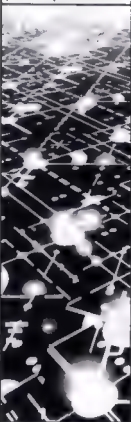
... e logo os quadrinistas não serão os únicos a contemplar o potencial de uma tela infinita.



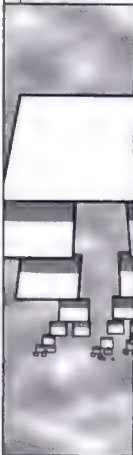
*Procurei enfrentar esse problema em minhas histórias online desde o primeiro dia

**O plug-in Flash da Macromedia e o Java OS da Sun têm um certo potencial nesse sentido.

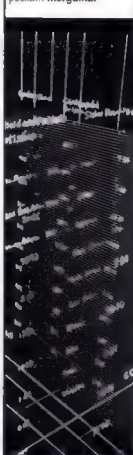
Quando o romancista William Gibson concebeu pela primeira vez a resplandecente cidade da informática que chamou de "Ciberespaço" em *Neuromancer*, de 1984, ele inspirou uma geração de designers a pensar espacialmente*



O cientista da computação David Gelernter assumiu uma tarefa similar ao propor os grandes construtos da informação a que chamou "mundos espelhados"



... assim como fez Muriel Cooper com a Oficina de Linguagem Visual no MIT, ao criar paisagens interativas de palavras e dados em que os usuários podiam mergulhar



Mais recentemente, interfaces de informática "zoom-and-bloom" como "The Brain" e as Lentes para Sites da Inight levaram os modelos espaciais a um novo nível.



*Como fez Neal Stephenson com o ilustramente plausível "Metaverse", um espaço público que ele retratou em *Snow Crash*, de 1994

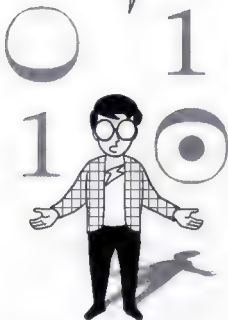
E a única razão para que um deles tenha chegado a nossas casas primeiro foi o fato de que o outro precisava de uma tubulação muito mais grossa.



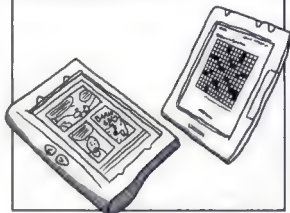
Assim que a barreira da largura de banda despençar, acredito que os modelos espaciais assumirão seu lugar juntamente com o hipertexto como parte de nossas vidas diárias, e que os quadrinhos terão encontrado seu solo nativo afinal.



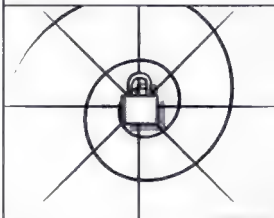
Não posso **dizer com certeza** o curso que os **quadrinhos digitais** seguirão nos próximos 20 anos. Pequenos eventos ocorrendo **agora** podem ter **consequências duradouras** para nossa **décima segunda** revolução.



O advento de **dispositivos de leitura portáteis** que reafirmem a **metáfora da tela como página** às **expensas da tela como janela** pode **extraviar** os **quadrinhos digitais** por anos...



... e a estrada rumo à preservação da arquitetura aberta e **descentralizada** da Web não carecerá de **obstáculos e descaminhos**.



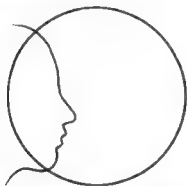
Mas uma **idéia simples e forte** pode **elevá-lo acima** das circunstâncias tecnológicas e ganhar um ar **legítimo de inevitabilidade**.



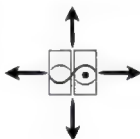
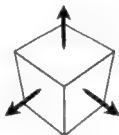
E era essa a força da **idéia** compartilhada por **Vannevar Bush** e **J. C. R. Licklider**, à distância de 20 anos — a **idéia** de que **todo o conhecimento** do mundo fluiria algum dia da **superfície** de nossas **memórias**.



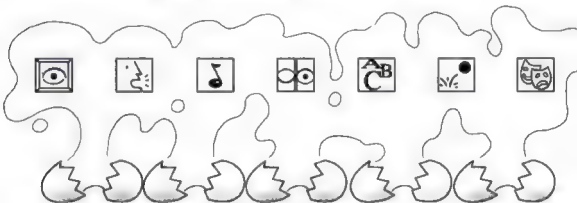
e igualmente forte é a atual crença popular de que a total **imersão** visual e auditiva, até o momento uma província da **ficção científica**, será em breve um **fato cotidiano**.



Abordagens espaciais à arte e à informática não terão dificuldade em **finçar raízes** num mundo desses, quando quer que ele chegue...



As **idéias** que as mídias tradicionais abraçam continuarão a escapar das **cascas** das tecnologias que lhes deram existência, até que a **essência** irredutível de cada uma tenha emergido...



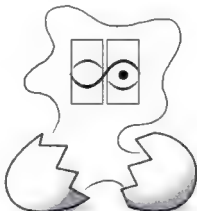
... e com ela o **código**...



.. para que **novas formas** cresçam em seu **novo ambiente**.



Os quadrinhos **são** uma **idéia** do tipo, e a maior parte de sua **conturbada história** foi a **casca**.



Aqui, nos aviores de um **novo século**, tornou-se um clichê propalar a capacidade pessoal de pensar "**fora da caixa**", mas é isso o que exige qualquer ato de **verdadeira criação**.



Para os **artistas em geral**, essa caixa é a influência **enfocante da sabedoria convencional**.

... e para os **quadrinistas em particular**, pensar fora da caixa logo terá um significado adicional, bastante **literal**.



Mas também pode significar a **redescoberta** de uma **verdade simples** no cerne de um **sistema complexo**...

... a **acitação de missões** que ninguém mais **pode ver**...

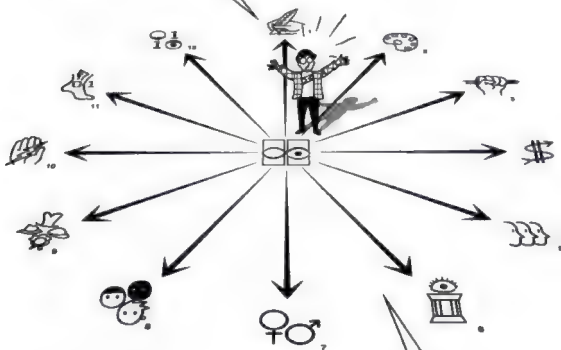


... ou a descoberta, em soluções para antigas necessidades...



... dos primórdios de um novo desejo.

Nenhuma forma de arte viveu
numa caixa menor do que os quadrinhos
nos últimos cem anos.



Eu digo
que devemos
explodir
o fecho!

É hora de os
quadrinhos finalmente
crescerem...



... e descobrirem a
arte por trás do
ofício.



É hora de os quadrinhos
respeitarem a fonte de
seu **poder**...



... e olharem além
do **pagamento** da
próxima semana.



É hora de a **face pública**
dos quadrinhos
refletirem a **verdade**...



... e de essa verdade
sobreviver à **mentira**.



É hora de os
quadrinhos **nivelarem**
as **balanças...**



... verem
o
mundo...



... e **alargarem** seus
horizontes.



E é hora, a começar
por **agora**, de um **novo**
conjunto de **sonhos...**

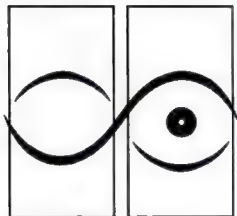


... encontrar **novos**
caminhos rumo a uma
nova geração...



... numa forma
além da
imaginação.





Os quadrinhos são uma **idéia** poderosa, que no entanto foi desperdiçada, ignorada e mal compreendida por gerações.



Hoje, apesar de todas as **esperanças** daqueles que a valorizam, esta forma parece cada vez mais **obscuro**, isolada e obsoleta.



Tão **pequena** às vezes que quase some de vista.

Pequena ..

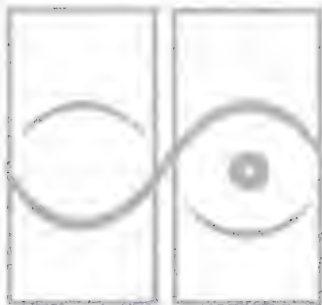


... como um átomo...



... à espera da
fissão.





ÍNDICE REMISSIVO



- 3D, 147, 150-151, 212
Abel, Jessica, 102, 112
academia, 13, 82, 92-94
"Ace Hole: Midget Detective" (Art Spiegelman), 17
Acme Novelty Library (Chris Ware), 12, 17, 34, 113
Adams, Neal, 59-60, 107
Administração de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA), 155; (como IPTO) 155
Administração Nacional de Aeronáutica e Espaço (NASA), 155, 158
afro-americanos, quadrinistas, 107-108
Afrocentric (ANIA), 107-108
Akiko (Mark Crilly), 112
Al Flosso (*Jar of Fools*), 31
ala experimental (nos quadrinhos), 113
"Alter Ego" (Adrian Tomine), 112
alternativos, quadrinhos, 40, 64, 198
"Amante de Porfina, O" (Robert Browning), 226
América do Norte, 14, 37, 97, 101, 105
American Splendor (Harvey Pekar e outros), 9, 40
Anderson, Brent, 117
Anderson, Ho Che, 108
Andresen, Marc, 159-160
ANIA, 107-108
animação, 166
Apple, 139
Archue Comics, 94
Argon Zark (Charlie Parker) (história online), 165
ARPA (Administração de Projetos de Pesquisa Avançada), 155, (como IPTO) 155
ARPANET, 158
Art Comics, coletânea, 165
arte por computadores, 138-153
arte sequencial, 42, 53, 200, 216, 219
arte, definição de, 45-51
arte, quadrinhos como, 3, 10-12, 18-19, 22-23, 26-27, 42-44, 52-55, 82, 88-89, 103, 125, 137, 198, 207, 235
artificial, inteligência, 135, 152
"As We May Think" (Vannevar Bush), 154
AT & T, 157
Atlantic Monthly, *The*, 154
Auster, Paul, 34
Austin, "Stone Cold" Steve, 116
autobiográficos, quadrinhos, 7, 40, 102, 112
autoridade, desafios à, 87
Babbage, Charles, 132
badalação (nos campos ligados à computação), 130-131
Badger, Mark, 166
Baltimore Sun, 26
banda larga, 213
banda, largura de, 163, 176, 185, 191, 213, 231
Baran, Paul, 156-7
Barker, Ben, 156
Barns, Roger, 108
Batman (como personagem), 82-83, 114, 117-118
Batman (série de TV dos anos 60), 82
Batman: Digital Justice (Pepe Moreno), 140
Batman: O Retorno do Cavaleiro das Trevas (Frank Miller), 9, 117
Bayeux, tapeçaria de, 218
BBN (Bolt, Berenek and Newman), 156-8
Berners-Lee, Tim, 159
bibliotecas, 92, 94-95
"Bibliotecas do Futuro", 154, 160
Birdland (Gilbert Hernandez), 113
Bissette, Steve, 116
"Black Candy", (Matt Madden), 112
bolha (do mercado de quadrinhos), 10; (do mercado de ações) 180
Bolt, Berenek and Newman (BBN), 156-8
Bone (Jeff Smith), 112
Brabner, Joyce, 35
brincar, capacidade de, 145
Brown, Chester, 9, 39-40, 112
Browning, Robert, 226
Buscema, John, 123
Bush, Vannevar, 154, 161
Busiek, Kurt, 82, 117
Califórnia, 90, 92
Cambridge, MA, 156
Campbell, Eddie, 12
Canadá, 112
Caniff, Milton, 27
"Cancature" (Dan Clowes), 112
Carnegie Mellon Institute, 158
Carta de Direitos dos Criadores, 62, 79
Carta de Direitos dos Leitores, 79
Castle Waiting (Linda Medley), 112
cavocadores, 83, 95
CBLDF (Comic Book Legal Defense Fund), 91
CD-ROMs, 145, 164, 186, 208, 213, 226
censura, 13, 86-91, 199
Centre Européen de la Recherche Nucléaire (CERN), 159
Centro de Pesquisas de Palo Alto (Xerox), 139
Centro Nacional para Aplicativos de Supercomputadores (NCSA), 159
Century of Women Cartoonists. A (Trina Robbins), 101
Cerebus (Dave Sim), 113
ciberspaço, 231
cinema, 19, 33, 39, 66, 171, 177-178, 189, 194, 199, 200, 204, 210-211
City of Glass (Paul Auster e David Mazzucchelli), 34
Clark, Wes, 156
clip art 146
Clowes, Dan, 9, 17, 30, 112
"clube do bolinha", os quadrinhos como, 13, 100, 104
"Clyde Fans" (Seth), 112
Código "Natal", 218
Código dos Quadrinhos, 87-88
coloração (em sistemas digitais), 140
Comic Book Legal Defense Fund (CBLDF), 91
Comicon.com, 165
Como Desenhar Quadrinhos ao Estilo da Marvel (John Buscema), 123
computadores, 128-130, 132-144, 147-153, 155-156, 158-159, 175-176, 187, 221, 225
comunicação de pacotes, 157
Contrato com Deus, Um (Will Eisner), 28
convergência, 204-205
Cooper, Muriel, 231
Coração da Tempestade, No (Will Eisner), 108
Corman, Leela, 102
"Cracking Jokes" (Art Spiegelman), 41

estereótipos, 84
europeus, quadrinhos, 43, 65, 118
Exit Art Gallery, 52
Farnon, Tristan, 165
Feiffer, Jules, 28
ficção naturalista nos quadrinhos, 35, 40, 112
filmes, 19, 33, 39, 65, 170, 178, 189, 194, 199,
204, 210-211
Finder (Carla Speed McNeil), 103
Flash (*plug-in*), 166
Fleener, Mary, 102
"Floating" (Jordan Crane), 112
Flood (Eric Drooker), 38
Flórida, 91
Frank (Jim Woodring), 133
Friends of Lulu, 104
From Hell (Alan Moore e Eddie Campbell), 12
Gaiman, Neil, 80-81, 83, 109, 116
Games, William M., 86
Garza, Cayetano, 166
Gelernter, David, 231
gênero detetivesco (nos quadrinhos), 114
gêneros, 7, 11, 13, 16, 20, 29, 40, 63, 111, 113-
119, 121-124, 198
Geórgia, 90
Ghost World (Dan Clowes), 17, 30
Giacoina, Frank, 109
Gibbons, Dave, 9, 29, 117
Gibson, William, 231
Giordano, Dick, 116
Goldberg, Rube, 26-27, 43
Gonick, Larry, 41
Gorey, Edward, 201
grande mercado, quadrinhos do, 8-9, 29, 40, 59-60,
63-64, 75, 100, 107
graphic novels, 28, 30, 77, 80, 97
Grupo Internacional de Trabalho em Rede, 158
grupos (de quadrinistas), 120
Guerra Fria, 155-157
Hart, Tom, 113
Harvard, Universidade de, 158
Haunted Man, The (Mark Badger) (*história online*),
166
Heart, Frank, 156
Hercules: The Legendary Journeys (programa de
TV), 118
"Here" (Richard Macguire), 39
Hernandez, Gilbert, 29, 113
Hernandez, Irmãos, 9, 108
Hernandez, Lea, 102
Herriman, George, 15, 27, 109
Heru, Son of Ausar (Roger Barnes), 108
Hicksville (Dylan Horrocks), 39
hipertexto, 159, 166, 214-215, 230-231
História do Universo em Quadrinhos (Larry
Gonick), 41
histórias criminais, 86, 113
"Home" (Eric Drooker), 38
Homem-Aranha, 212
Horrocks, Dylan, 39
horror, quadrinhos de, 86, 88
How to Read Donald Duck (Ariel Dorfman e
Armand Matherlart), 93
HTML (Hypertext Mark-Up Language), 159-230
HTTP (Hypertext Transfer Protocol), 159



Moore, Alan, 9, 12, 29, 83, 116-117
 Moore, Gordon, 129
 Moore, Lei de, 129, 130-131, 153, 176, 185
 Mosaic, 159
 Mouly, Françoise, 42-43
Mr Punch (Neil Gaiman e Dave McKean), 140
 mulheres, quadrinhos criados por, 13, 100-104
 multimídia, 166, 208-209, 212-213, 228
 mundos espelhados, 231
 Museu Americano de História Natural, 216
 Museu de Arte Moderna (MoMA), 12, 52
 Museu Metropolitano de Arte, 51
 museus, 12, 51-52, 92
 não-ficção, quadrinhos de, 41
 Narrativa Veraz do Hórrido e Infernal Compiló
 Papista, 202
 NASA (Administração Nacional de Aeronáutica e
 Espaço), 155, 158
 NCS (Sociedade Nacional dos Cartunistas), 26
 NCSA (Centro Nacional para Aplicativos de
 Supercomputadores), 159
 negócio (dos quadrinhos), 6, 9-11, 14, 56-79, 82,
 119, 121, 196-197
 Nelson, Ted, 159
 Netscape, 159
Neuromancer, (William Gibson), 231
 normanda, conquista, 218
 Northampton, MA, 62
 nova economia, 188-189, 195
 Nova York, 27, 86
 Nova Zelândia, 39
Novos Deuses (Jack Kirby), 16
Nowhere (Debbie Drechsler), 103
 NPR (Rádio Pública Nacional), 80
 O'Neill, Rose, 101
 obscenidade, leis contra a, 13, 89-91
 ódio próprio (entre quadrinistas), 43
 ódio racial, 86
 Oficina de Linguagens Visuais, 231
 Ontário, 61
Our Cancer Year (Harvey Pekar, Joyce Brabner,
 Frank Stack), 35
 padrões da comunidade, 80, 95
 pagamento (na World Wide Web), 181-187, 195
 página a página, método (dos quadrinhos online),
 165
Palookaville (Seth), 112
 Pantera Negra, 107
 Parker, Charlie, 165
 Patrito, Marco, 210
 PDP-8, 133
Peep Show (Joe Matt), 40, 112
 Pekar, Harvey, 9, 35, 40
Pequeno Nemo no Reino dos Sonhos, O (Winsor
 McCay), 15
 percepção pública (dos quadrinhos), 9, 11-12, 22-
 23, 81-95
 "perversões sexuais", 87
 Photoshop, 146
 Pini, Richard, 61, 103
 Pini, Wendy, 61, 103
 pinturas rupestres (como arte seqüencial), 216
 pioneiros (nos quadrinhos), 8, 15; (definição), 17
 pixels (definição), 140, 147, 149
 poder (como tema nos quadrinhos), 7-8, 11, 40,

85, 114, 118
 política (nos quadrinhos), 38
 política tributária (na Califórnia), 92
 Porcelino, John, 39, 113
 porte (na indústria dos quadrinhos), 76, 78
 Primeira Emenda, 86
 primeiras histórias, 60
 produção digital, 22, 137-153
 profundidade (de sentido), 31-35
 propaganda boca-a-boca, 194
 propriedades formais (do meio dos quadrinhos), 11-
 12, 17, 33, 38, 42, 53
 prosa, 31, 33, 35, 39, 66
 protoquadrinhos, 216
 publicidade, 180, 191-195
 público (para os quadrinhos), 3, 39, 97-98, 104,
 110, 118, 153, 198, 207
 Pulitzer, Prêmio, 12
 quadrinhos, 1-242
 quadrinhos (definição), 1, 200, 206-207
 quadrinhos digitais, 22, 137, 140-143, 146-147,
 199-200, 203, 207-216, 222-233
 quadrinhos eróticos, 113
 quadrinhos históricos, 41
 quadrinhos online, 163-166, 175, 182, 203
 quadrinistas gays e lésbicas, 110
 quadro a quadro, método de retalhamento (dos
 quadrinhos online), 165, 209, 214-216
R. Crumb Sketchbook (R. Crumb), 38
 Rádio Pública Nacional (NPR), 80
 rádio, 66, 171, 194, 204
 Ralph, Brian, 113
 Rand Corporation, 156, 158
Raw, 42-43, 51, 52
 realidade virtual, 135, 212-213
 realismo, 35-37, 147
 reconstrução (do gênero dos quadrinhos), 117
 Rege, Ron, 113
 retalhamento (método de quadro a quadro nos
 quadrinhos online), 165, 209, 214-216
Retorno do Cavaleiro das Trevas, O (Batman)
 (Frank Miller), 9, 117
 revendedores/distribuidores, 13, 70, 74, 78, 84-85,
 90-91, 115, 197
 revoluções (nos quadrinhos), 17-18, 21-24, 82-83,
 96, 99, 104, 111, 174, 196
 Robbins, Trina, 101-102
 Roberts, Larry, 155
 românticos, quadrinhos, 113-123
 Rorschach (*Watchmen*), 117
 Russell, P. Craig, 116
 Sacco, Joe, 41
 samurais (gênero dos quadrinhos japoneses), 123
 Sandberg, Jason, 113
Sandman (Neil Gaiman), 83, 109, 116
 Santa Barbara, CA, 158
Scary Godmother (Jill Thompson), 112
Seduction of the Innocent (Dr. Fredric Wertham), 86
 Segunda Guerra Mundial, 89, 101
 Sendak, Maurice, 201
 Seth, 36, 40, 112
 Seutling, Phil, 66
 Severin, Marie, 109
Shatter (Peter Gillis e Mike Saenz), 140
 Shiga, Jason, 113



Shuster, Joe, 59, 109, 121
 Siegel, Jerry, 59, 109, 121
 Sim, Dave, 60-61
 símbolos (nos quadrinhos), 33-34, 42
 Simpson, Don, 9, 165
Sin City (Frank Miller), 81
 Sinkha (Marco Patrio), 210
 Smith, Jeff, 112
Snow Crash (Neal Stephenson), 231
 Sociedade Nacional dos Cartunistas (SNC), 26
Speedy (Warren Craghead), 113
 Spiegelman, Art, 9, 12, 17, 29, 33, 40-43, 108, 208
Spirit, The (Will Eisner), 8, 15, 26, 28
 Sprouse, Chris, 117
 SRI, 159
 St. Louis, MO, 156
 Stack, Frank, 35
 Stanford, Universidade de, 158
 Star (computador), 139
Star Wars The Phantom Menace (história online), 166
 Stasny, Ed, 166
Static (Robert L. Washington III e John Paul Leon), 108
 Stephenson, Neal, 231
Stray Bullets (David Lapham), 113
Stuck Rubber Baby (Howard Cruse), 110
 Suarez, Ray, 80-81, 83
 Subcomitê do Senado sobre Delinquência Juvenil, 86
 subtexto, 31-34
 super-heróis, 1, 8, 13, 18, 20, 59, 94, 100, 107-108, 111, 114-119, 121, 123
 Superman, 59, 66, 109
 Sutherland, Ivan, 155
 Swain, Carol, 102
Tales of the Beanworld (Larry Marder), 9
 "Talk of the Nation" (Rádio Pública Nacional), 80-81
Tantrum (Jules Feiffer), 28
Tartarugas Ninja (Kevin Eastman e Peter Laird), 9, 61
 Taylor, Bob, 155
 TCP/IP, 158
 tela infinita, 200, 222, 224, 230, 233
 telefone, 162, 171-172
 televisão, 19, 66, 118, 170-172, 194, 204

tempo (como representado nos quadrinhos), 1-2, 147, 206-207, 209, 210, 215-220, 224
 Thompson, Craig, 113
 Thompson, Jill, 102, 112
 tiras, 15, 27, 65, 93, 97, 109, 213, 216
Tim Strong (Alan Moore e Chris Sprouse), 117
 Tomine, Adrian, 112
 Toriyama, Akira, 123
 Toronto, 61
Torturas de Santo Erasmo, As, 202
 Tottleben, John, 116
 tradutor universal, 135
 Trajano, Coluna de, 217
 Trudeau, G. B., 38
Twisted Sisters, 102
 Tyler, Carol, 39
 UCLA (Universidade da Califórnia em Los Angeles), 158
underground, quadrinhos, 16-17, 59-60, 102
 Universidade de Utah, 158
 vaudevilistas, 27, 43
 Vertigo, 116
 Vitória Alada (*Kurt Busiek's Astro City*), 117
 Ware, Chris, 12, 17, 113, 134
 Washington, DC, 80
 Washington, Robert L. III, 108
 Washington, Universidade de, 156
Watchmen (Alan Moore e Dave Gibbons), 9, 29, 117
Weirdo, 16
 Wertham, Dr. Fredric, 86, 88, 89
 Whirlwind, 128, 132, 153
 Whitney Museum of American Art, 52
Wiggly Reader, The (John Kerschbaum), 113
Wimmen's Comix, 104, 110
 Windows (Microsoft), 139
Women and the Comics (Trina Robbins e Cat Yronwode), 101
 Woodring, Jim, 113
 World Wide Web, 159-165, 176, 180-184, 190, 192, 193, 195-197, 199, 213-214
 Xena, Princesa Guerreira, 116
 Xerox PARC, 139
 Yronwode, Cat, 101
Yummy Fur (Chester Brown), 9, 112
Zot! (Scott McCloud), 9

BIBLIOGRAFIA SELETA E LEITURAS COMPLEMENTARES

Eu não poderia enumerar todos os livros, revistas em quadrinhos, sites e artigos que influenciaram minhas idéias desde 1993, mas aqui vão uns poucos títulos que se mostraram relevantes para este projeto, além de um ou dois que simplesmente mudaram o modo como eu pensava acerca da arte ou da tecnologia em geral.

Burke, James, e Robert Ornstein. *The Axemaker's Gift: A Double-edged History of Human Culture*. Nova York: Grosset/Putnam, 1995.

Campbell-Kelly, Martin e William Aspray. *Computer: A History of the Information Machine*. Nova York: HarperCollins, 1997.

Ditko, Steve. *The Ditko Public Service Package #2: A Funny Bold Look into the Comic Industry*. Bellingham, WA: Steve Ditko e Robin Snyder, 1990. (Um dos poucos outros ensaios sobre quadrinhos a ser escrito em quadrinhos, este curioso volume precedeu meu livro anterior, e embora não me pareça tê-lo influenciado, o emprego, por Ditko, da sempre popular metáfora da lâmpada pode muito bem ter desembocado no presente livro!)

Eisner, Will. *Comics and Sequential Art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1985.

_____. *Graphic Storytelling*. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1996.

Gelemer, David Hillel. *Mirror Worlds: Or the Day Software Puts the Universe in a Shoebox... How It Will Happen and What It Will Mean*. Nova York: Oxford UP, 1991.

Gibson, William. *Neuromancer*. Nova York: Ace Books, 1984.

Hafner, Katie, e Matthew Lyon. *Where Wizards Stay Up Late: The Origins of the Internet*. Nova York: Simon and Schuster, 1996.

Hillis, W. Daniel. *The Pattern on the Stone: The Simple Ideas That Make Computers Work*. Nova York: Basic Books, 1998.

Kunzle, David. *The Early Comic Strip*. Berkeley: University of California Press, 1973.

Kurzweill, Raymond. *The Age of Intelligent Machines*. Cambridge: MIT Press, 1992.

(Tenho um fraco por Kurzweill, quando mais

não fosse porque meu pai, que era cego, tinha uma conversora de texto em fala Kurzweill, nos tempos em que só havia meu pai e Stevie Wonder. Kurzweill é meu tipo favorito de futurista — o tipo intimidador.

Lee, Stan e John Buscema. *How to Draw Comics the Marvel Way*. Nova York: Simon and Schuster, 1984. (Adoramos esse livro, e então o detestamos, e depois o adoramos de novo.)

McDonnell, Patrick, Karen O'Connell e Georgia Riley De Havenon. *Krazy Kat: The Comic Art of George Herriman*. Nova York: Harry Abrams, 1986.

Negroponte, Nicholas. *Being Digital*. Nova York: Alfred A. Knopf, 1995. ("Computação trajável..." Ah, ah! Já não soa tão ridículo hoje, não é?)

Norman, Donald A. *The Design of Everyday Things*. Nova York: Doubleday Books, 1990.

Nuttall, Zelia (ed.). *The Codex Nuttall: A Picture Manuscript from Ancient Mexico*. Nova York: Dover Publications, 1975.

Nyberg, Amy Kiste. *Seal of Approval: The History of the Comics Code*. Jackson: University Press of Mississippi, 1998.

Robbins, Trina. *A Century of Women Cartoonists*. Northampton, MA: Kitchen Sink Press, 1993.

Robbins, Trina e Catherine Yronwode. *Women and the Comics*. Forestville, CA: Eclipse Books, 1985.

Rheingold, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Nova York: HarperCollins, 1993. (Precisamos de mais Howard Rheingolds e menos gente de Wall Street!)

Schneier, Bruce. *Applied Cryptography: Protocols, Algorithms, and Source Code in C*. Nova York: John Wiley & Sons, 1995. (Como muitos não-matemáticos, só consultei este livro por me haverem recomendado a parte dos protocolos, e fiquei estupefato. Um livro importante e persuasivo sobre um assunto extremamente importante.)

Schodt, Frederick L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tóquio: Kodansha International, 1983.

Shurkin, Joel. *Engines of the Mind: The*

Evolution of the Computer from Mainframes to Microprocessors. Nova York/Londres: W. W. Norton, 1996.

Stefik, Mark J. *Internet Dreams: Archetypes, Myths, and Metaphors*. Cambridge, MA: MIT Press, 1997.

Stephenson, Neal. *Snow Crash*. Nova York: Bantam Books, 1992. (Dizem que a princípio ele queria que este livro fosse uma *graphic novel*. Como somos idiotas!)

Tufte, Edward R. *The Visual Display of Quantitative Information*. Cheshire, CN: Graphics Press, 1983.

_____. *Envisioning Information*. Cheshire, CN: Graphics Press, 1990.

_____. *Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative*. Cheshire, CN: Graphics Press, 1997. (Os livros ESSENCIAIS sobre design de informática.)

Wiater, Stanley e Stephen R. Bissette. *Comic Book Rebels: Conversations with the Creator of the New Comics*. Nova York: Donald I. Fine, 1993.

Witek, Joseph. *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar*. University Press of Mississippi, 1989.

Wolfe, Maynard Frank. *Rube Goldberg: Inventions!* Nova York: Simon and Schuster, 2000. (A anedota sobre Will Eisner não retrata Rube necessariamente em sua melhor forma! Para saber mais sobre ele, confira este livro.)

QUADRINHOS

A seguir, encontram-se algumas das histórias em quadrinhos e/ou quadrinistas que figuraram significativamente nas páginas precedentes. Tentarei oferecer recursos melhores online para a localização de muitos artistas novos e excelentes, mencionados apenas de passagem, que vêm reinventando essa forma de arte. Esta é apenas a ponta do iceberg, porque... ora, porque não temos espaço para o iceberg inteiro.

Brown, Chester. *I Never Liked You*. Montreal: Drawn and Quarterly, 1994.

Clowes, Daniel. *Ghost World*. Seattle: Fantagraphics Books, 1998.

Eisner, Will. *A Contract with God and Other Tenement Stories*. Nova York: DC Comics, 2000.

Gaiman, Neil, et al. *Sandman*. Nova York: Vertigo/DC Comics (Coleções disponíveis a partir de 1990).

Gaiman, Neil e Dave McKean. *Mr. Punch*. Nova York: Vertigo/DC Comics, 1994.

Hernandez, Gilbert e Jaime. *Love and Rockets*. Seattle: Fantagraphics Books (coleções disponíveis a partir de 1983).

Lutes, Jason. *Jar of Fools*. Ontario: Black Eye Books, 1995.

_____. *Berlin*. Montreal: Drawn and Quarterly, a partir de 1996.

Mazzucchelli, David, et al. *Rubber Blanket*. Hoboken: Rubber Blanket Press. (Três volumes. 1991-1993.)

Miller, Frank. *Batman: The Dark Knight Returns*. Nova York: DC Comics, 1986.

_____. *Sin City*. Portland: Dark Horse Comics (seis volumes a partir de 1992).

Moore, Alan e Dave Gibbons. *Watchmen*. Nova York: DC Comics, 1986, 1987 (reunidos em 1987).

Noomin, Diane (ed.). *Twisted Sisters: A Collection of Bad Girl Art*. Nova York: Viking Penguin, 1991.

Pekar, Harvey, Joyce Brabner e Frank Stack. *Our Cancer Year*. Nova York/Londres: Four Walls Eight Windows, 1994.

Seth. *It's a Good Life If You Don't Weaken*. Montreal: Drawn and Quarterly, 1996.

Spiegelman, Art. *Breakdowns*. Nova York: Nostalgia Press, 1977.

_____. *Maus: A Survivor's Tale*. Nova York: Pantheon, 1986.

Spiegelman, Art e Françoise Mouly (ed.). *Raw*. Nova York: Raw Books (antologia em formato grande de 1980 a 1987, e em formato condensado de 1989 a 1991).

Ware, Chris. *Acme Novelty Library*. Seattle: Fantagraphics Books (vários volumes em vários formatos a partir de 1993).

Woodring, Jim. *Frank*. Seattle: Fantagraphics Books, 1994.

LINKS

Veja as páginas 165 e 166 e visite scottmcccloud.com para links com recursos online.

COPYRIGHT E CRÉDITOS DAS ILUSTRAÇÕES

As ilustrações são dos detentores do *copyright*, salvo se houver indicação em contrário. [q = quadro]

Página 2, q10 arte © Will Eisner e R. Crumb, respectivamente.

Página 3, q2 © Chris Ware; q4, arte de George Herriman © King Features Syndicate.

Página 8, q2, arte de Jim Starlin e Steve Leialoha © Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q3, arte de Jim Steranko © Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q4 Moebius; q5 © Shigeru Mizuki.

Página 9, q2 arte à esquerda e no centro de Frank Miller e Dave Gibbons, respectivamente © DC Comics, e à direita © Eastman and Laird; q3 © Don Simpson; q4 © Art Spiegelman, © Jaime Hernandez, © Daniel Clowes, © Larry Marder, © Chester Brown.

Página 12, q2 *Maus* © e TM Art Spiegelman; q3 (c. para d.) © Alan Moore e Addie Campbell, © Chris Ware, © David Mazzucchelli.

Página 13, q2 rostos © Megan Kelso, © Diane Noomin, © Carol Lay, © Julie Doucet, © Carol Tyler, © Diane Dimassa, © Aline Kominsky-Crumb, © Debbie Drechsler, © Colleen Doran, © Carla Speed McNeil, © Phoebe Gloeckner, © Fiona Smyth, © Mary Fleener, © Jill Thompson, © Penny Moran Van Horn; q4 (em sentido horário a partir da esquerda superior): © Jeff Smith, © Reed Waller, © Joe Sacco, © Dave Lapham, © Seth, © Linda Medley.

Página 15, q1 arte de Winsor McCay; q2 arte de George Herriman, © King Features Syndicate; q3 © Will Eisner.

Página 16, q1 arte de Harvey Kurtzman e Will Elder © E.C. Publications, Inc.; q2 arte de Jack Kirby e Mike Royer © DC Comics; q3 © R. Crumb.

Página 17, q1 © Art Spiegelman; q2 © Daniel Clowes; q3 © Chris Ware.

Página 18, q6 *Garfield* TM Universal Press Syndicate, Inc.

Página 21, q1 Mr. O'Malley © Crockett Johnson e/ou Ruth Krauss Johnson, arte de *Popeye* por E. C. Segar © e TM King Features, arte de Jiggs de George McManus, arte de Charlie Brown por Charles Schulz e TM United Features Syndicate, Inc.

Página 27, q8 arte de Harvey Kurtzman © E. C. Publications, Inc.

Página 28, q2-7 © Will Eisner, q8 © Jules Feiffer.

Página 29, q1 arte de Dave Gibbons © DC Comics; q6 *Maus* © e TM Art Spiegelman; q7 arte © Art Spiegelman.

Página 30, q5 arte © Peter Bagge (cujo trabalho eu aprecio, cá entre nós, apesar das legendas); q6 rostos © Jason Lutes, © Megan Kelso, © Adrian Tomine, © James Sturm, © Tom Hart, © Matt Madden, © Ed Brubaker e © Jessica Abel; p7 arte © Daniel Clowes.

Página 31-33, excerto de *Jar of Fools*, © Jason Lutes.

Página 33, q4-5, © Art Spiegelman.

Página 34, q1, arte de David Mazzucchelli © Bob Callahan Studios; q2 © Chris Ware; q4-5 rosto © Jason Lutes.

Página 35, q4 de Frank Stack © Joyce Bruhner e Harvey Pekar.

Página 36, q1 © Seth.

Página 37, q5 © q6 Will Eisner.

Página 38, q3 © Eric Drooker; q4 arte de G. B. Trudeau © 1999 The Doonesbury Company; q5 © R. Crumb.

Página 39 q1 © Chester Brown, q2 © Gilbert Hernandez; q3 © Carol Lay, q3 imagem cinza © Seth; q4 © John Porcellino, © Dylan Horrocks; q5 © Richard Macguire.

Página 40, q2 e q4 © Art Spiegelman; q5 © Joe Matt; q6 rostos (da esquerda para a direita) © Harvey Pekar © Peter Kuper © Julie Doucet, © Joe Matt © Scott Russo © Chester Brown © Mary Fleener © Seth © Dori Seda; q7 © Chester Brown; q8 © Seth.

Página 41, q1 © Jack Jackson; q2 © Joe Sacco; q4 © Larry Gonick; q7 (sentido horário, da esquerda superior) © Jeff Smith, © Jason Lutes, © Linda Medley, © Dave Lapham.

Página 42, q8 *Raw* © e TM Raw Books.

Página 43, q2 arte © Joost Swarte, © Jacques Tardi, © Meulen & Flippo, © Munoz & Sampayo, © Charles Burns, © Gary Panter.

Página 49, q4 Vincent van Gogh, auto-retrato.

Página 51, q6 *Raw* © e TM Raw Books, *Short Wave* © e TM Garret Izumi, *A Last Lonely Sunday* © e TM Jordan Crane, *Cave-In* © e TM Brian Ralph, *Speedy* © e TM Warren Craghead, *Rubber Blanket* © e TM David Mazzucchelli, *Acme Novelty Library*, © e TM Chris Ware; q7 arte © David Mazzucchelli.

Página 52, q2 arte © Gary Panter.

Página 53, q2 arte © Jason Lutes; q5 arte © Gilbert Hernandez; q9 arte © Daniel Clowes; q12 arte © Jim Woodring.

Página 54, q4 arte de Joe Schuster, Superman © e TM DC Comics.

Página 57, q7 arte de King Cat e TM John Porcellino, *Cynicalman* © e TM Matt Feazell.

Página 59, q7 arte © R. Crumb.

Página 61, q4 Tartarugas Ninja © e TM Eastman e Laird.

Página 63, q4 a imagem do TM Image Comics, *Spawn* © e TM Todd MacFarlane, *WildCATS* © e TM Jim Lee.

Página 66, q1 *Nancy* © e TM United Media; q3 capas: *Batman*, *Superman/Action Comics*, *Police Comics/Plastic Man* © e TM DC Comics, *Marvel Comics* © e TM Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc., *Walt Disney/Pato Donald* © e TM Walt Disney.

Páginas 80-81, Texto de *Talk of the Nation* © e NPR.

Página 83, q1 arte de Frank Miller e Dave Gibbons respectivamente, © DC Comics; q2 *Love and Rockets* © e TM Irmãos Hernandez.

Página 84, q9 © Rob Liefeld.

Página 86, q2 *Batman* TM DC Comics.

Página 88, q6 arte © E.C. Publications, Inc.

Páginas 89, q5 arte © Reed Waller.

Página 90, *Cherry Popart* © Larry Weltz.

Página 91, q3 arte © Mike Diana.

Página 92, q8 cabeças: Frank © Jim Woodring, *Tintin* © Casternman, *Astroboy* © Tezuka Productions, *Coisa* © Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc., *Tio Patinhas* © e TM Walt Disney, *The Spirit* © Will Eisner, *Popeye* © e TM King Features.

Página 93, Madonna © e TM Madonna, Teletubbies © Ragdoll Productions (RU) Limited, Archie © e TM Archie Comics Group, Peekachu © e TM Nintendo, Cap'n Crunch © e TM Quaker Oats, Spice Girls © e TM Virgin Records, Ltd.

Página 100, q4 arte © Archie Comics Group; q5 Demolidor © e TM Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q9 arte de Melinda Gebbie © dos colaboradores.

Página 101, q1-4: Dos que não estão em domínio público: Mary Worth © King Features, Brenda Starr © Independent Syndicate, Teena © King Features, *Luluzinha* © Golden Books; arte de Mopsy © Gladys Parker; q8 © legados de Joe Simon e Jack Kirby; q9 © Willy Medes.

Página 102, todas as imagens © dos artistas identificados, exceto *For Better or for Worse* © e TM United Features Syndicate, Inc.

Página 103, q3 © Carla Speed McNeil; q4 © Debbie Drechsler; q6 © Wendy e Richard Pini.

Página 107, q3 Lanterna Verde e Arquivo Verde © DC Comics; q4 Pantera Negra © e TM Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.

Página 108, q1 Static © e TM Milestone Media/DC Comics, *Heru, Son of Ausr* © e TM Roger Barnes; q4 King © e TM Ho Che Anderson, *To the Heart of the Storm* © e TM Will Eisner; q5 King © Ho Che Anderson, *Love and Rockets* © e TM Irmãos Hernandez; q7 arte © Will Eisner e Art Spiegelman, respectivamente.

Página 109, q2 *Defensores* © e TM Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q6 arte de George Herriman, © King Features Syndicate.

Página 110, q1 todas as artes e contos © dos respectivos colaboradores; q2 *Tales of the Closet* © Ivan Velez e o Heitrick-Martin Institute, *Stuck Rubber Baby* © e TM Howard Cruse, *Dykes to Watch Out For* © e TM Allison Bechdel, *Hothead Paisan* © e TM Diana Dimassa, Steven's Comics © e TM David Kelly, *Rude Girls and Dangerous Women* © e TM Jennifer Camper; q3 arte © Howard Cruse; q4 *The Spiral Cage* © e TM Al Davison, *Palestine* © e TM Joe Sacco, *Far from Sarajevo* © Joe Kubert, *Activists* © Joyce Brabner e outros.

Página 112: Todas as ilustrações © dos respectivos artistas, como identificados, exceto: q3 arte de Jeff Wong © Scott Russo e Jeff Wong.

Página 113, todas as ilustrações © dos respectivos artistas, como identificados, exceto: q8 arte de Colleen Doran © Steve Darnall e Colleen Doran.

Página 114: q2 Batman © e TM DC Comics; q3 Superman © e TM DC Comics; q4 Spawn © e TM Todd MacFarlane; q5 Quarteto Fantástico © e TM Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q6 (Blade) e q7 & 9 (Vingadores) © e TM Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q8 *O Reino do Amanhã* © e TM DC Comics.

Página 115: *Desperados* © e TM Aegis Entertainment.

Página 116: Monstro do Pântano e *Sandman* © e TM DC Comics.

Página 117, q6 arte como creditada; Batman e *Watchmen* © e TM DC Comics; q7 *Tom Strong* arte como creditada; © e TM America's Best Comics. *Astro City* arte como creditada; © e TM Juke Box Productions.

Página 118, q4 (sentido horário da esquerda superior) *Rose of Versailles* © Riyoko Ikeda, *Dokaben* © S. Mizushima, *Dr. Slump* © Akira Toriyama; q5 Batman © e TM DC Comics, *Hercules: The Legendary Journeys* © e TM Universal Television Enterprises, Inc., e Lara Croft/Tomb Raider © e TM Core Design Ltd.

Página 123, todas as ilustrações © dos respectivos criadores como identificados, exceto q6-7 (e página 124 q1) © Stan Lee e John Buscema.

Página 124, q1 © Stan Lee e John Buscema.

Página 138, ilustrações de *Computer Images: State of the Art* © Stewart, Tabori & Chang, Inc. Quadros menores, fileira superior (da esquerda para a direita) da arte © Dick Zimmerman, © Rediffusion Simulation e Evans and Sutherland, © Frozen Suncone, de Joanne Culverm, © New York Institute of Technology Lab, arte de Ed Catmull. Quadros menores, fileira inferior (da esquerda para a direita), de arte de Weimer and Whitted, © Bell Laboratories, © Lisa Zimmerman, Aurora Labs, © Manfred Kage, Peter Arnold, Inc., © Yoichiro Kawaguchi.

Página 139, q6 baseado em fotos de cortesia do Centro de Pesquisa de Palo Alto da Xerox. (Obrigado, Matt.)

Página 140, todas as ilustrações © dos respectivos criadores, como identificados, exceto *Shatter* © First Comics Inc., e *Batman: Digital Justice* © e TM DC Comics.

Páginas 143-145, imagens © Sky and Winter.

Página 152, q6 criado usando o Bryce, da Metacreations. Um programa muito divertido.

Página 159, q8 *Time* © e TM Time, Inc.

Página 164, q5 *Archie Meets the Punisher* © e TM Archie Comics Group e Marvel Entertainment Group — Marvel Characters, Inc.

Página 165, Todas as ilustrações © de seus respectivos autores, como identificados; q1 ícones © dos detentores dos ícones, Comicon.com © Steve Conley e Rick Veitch.

Página 166, todas as ilustrações © de seus respectivos autores, como identificados, exceto q1, *Impulse Freak* © Ed Staszny; q2 *Star Wars* © e TM Lucasfilm Ltd, *The Haunted Man* © e TM Dark Horse Comics; q3-4 ícones © dos detentores dos ícones Comicon.com © Steve Conley e Rick Veitch.

Página 201, *In the Night Kitchen* © Maurice Sendak, *Amphigorey* © Edward Gorey, Airline Safety quadros © American Airlines.

Página 208, q2 *Myst* © Cyan Inc. e Broderbund, *The Residents: FreakShow* © The Residents e The Voyager Company, *A Sagração da Primavera* © Robert Winter e The Voyager Company, *The 7th Guest* © Trilobyte, Inc., *Dr. Seuss' ABC* © Living Books; q4-5, *The Complete Maus* © Art Spiegelman e The Voyager Company.

Página 210, *Sinkha* © e TM Mojave e Virtual Views.

Página 214, q1-2, *Argon Zark* © e TM Charlie Parker.

Página 231, q2 ilustração baseada na arte de David Gelernter; q3 baseado em foto do trabalho da estudante Lisa Strausfield para Muriel Cooper e The Visible Language Workshop; q4 imagem das Lentes para Site © Inxight.

Erros? Contate por favor a editora.

Em 1993, Scott McCloud pôs por terra a muralha entre alta e baixa cultura com o sucesso internacional *Desvendando os Quadrinhos*, um maciço livro quadrinizado que explorava os mecanismos internos da mais subestimada das formas mundiais de arte. Agora McCloud leva os quadrinhos ao patamar seguinte, detectando doze revoluções diferentes no modo como eles são criados, lidos e percebidos atualmente, e mostrando que estão prontos para conquistar o novo milênio.

A Parte Um deste livro fascinante e profundo inclui

- A vida dos quadrinhos como forma de arte e literatura
- A batalha pelos direitos dos criadores
- A reinvenção do negócio dos quadrinhos
- A percepção volátil e transitória que o público tem dos quadrinhos
- A representação sexual e étnica nesse meio

Na Parte Dois, McCloud pinta um impressionante retrato das revoluções digitais nos quadrinhos, incluindo:

- A complexidade da produção digital
- O explosivo mundo da difusão online
- Os desafios decisivos do infinito cenário digital

Mas a meta definitiva dos quadrinhos – como de qualquer forma de arte – será descobrir uma mutação durável que sobreviva e floresça continuamente neste novo século.

SCOTT MCCLOUD conquistou por quatro vezes o prêmio Harvey and Eisner. Seus quadrinhos foram traduzidos para 14 idiomas. Ele conferenciou sobre mídias digitais no Laboratório de Mídia do MIT e na Smithsonian Institution. James Gurney (*Dinotopia*) o chamou de “McLuhan dos quadrinhos”, e seu livro *Desvendando os Quadrinhos* tornou-se um “clássico obrigatório” para web designers (segundo a Seybold Seminars Online). Seu cérebro foi oficialmente classificado como uma arma e sob severa restrição de exportação. Ele vive na Califórnia com a esposa e dois filhos, e na Web em scottmccloud.com.

COMENTÁRIOS SOBRE *DESVENANDO OS QUADRINHOS*, DE SCOTT MCCLOUD

“Numa sucessão de capítulos lúcidos e bem elaborados, ele nos conduz pelos elementos estilísticos dos quadrinhos e mostra como as palavras se combinam com as imagens para engendrar sua magia exclusiva. Ao fim dessa jornada de 215 páginas, a maioria dos leitores achará difícil ver os quadrinhos como antes.”

— GARRY TRUDEAU, *New York Times Book Review*

“Se você já sentiu remorsos por perder tempo lendo quadrinhos, trate imediatamente de dar uma olhada nesse clássico de Scott McCloud. Talvez você continue sentindo que desperdiçou sua vida, mas saberá por quê e se sentirá orgulhoso.”

— MATT GROENING, *Criador de “Os Simpsons”*

“*Desvendando os Quadrinhos* é fascinante! A análise perspicaz e afetuosa que Scott McCloud faz desse meio devia constar em toda livraria, em toda biblioteca, em todo centro para jovens, em toda sala de espera, em toda universidade e especialmente em todos os lares. McCloud é o McLuhan dos quadrinhos!”

— JAMES GURNEY, *Dinotopia*

“Disfarçado argutamente como um gibi de fácil leitura, o livro aparentemente simples de Scott McCloud desconstrói a linguagem secreta dos quadrinhos, revelando casualmente segredos do Tempo, do Espaço, da Arte e do Cosmo! A mais inteligente obra em quadrinhos que vi nos últimos tempos. Bravo!”

— ART SPIEGELMAN

“Uma obra rara e estimulante, que utiliza engenhosamente os quadrinhos para examinar a eles próprios.”

— PUBLISHERS WEEKLY

“Uma obra à parte, combinação de tudo o que é profundo e divertido, descontraído e excêntrico.”

— CHICAGO SUN-TIMES

m. BOOKS

visite nosso site
www.mbooks.com.br

ISBN 85-89384-82-9



9 788589 384827